История на миллион долларов

Мастер-класс для сценаристов,
писателей и не только

STORY

Substance, Structure, Style,
and the Principles of Screenwriting

ROBERT McKEE

HC

An Imprint of HarperCollinsPublishers

ИСТОРИЯ НА МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ

Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только

РОБЕРТ МАККИ

Перевод с английского

MERCATOR GROUP
внешний вид информации

Москва
2008

УДК 82-2
ББК 84-6+85.37/38
М15

Переводчик Е. Виноградова
Редактор Т. Качинская

Макки Р.
Мl5 История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только / Роберт Макки ; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2008. — 456 с.

ISBN 978-5-91671-012-0

Рассказывать истории приходится людям разных профессий — не только писателям и сценаристам. Ведь зачастую, обдумывая доклад или презентацию, мы стараемся не ограничиваться скучным набором фактов. Но как рассказать о компании интересно или как сочинить для нее историю, если, кроме разрозненной информации, больше ничего нет? Модное слово «сторителлинг» придумал не Роберт Макки, но именно он, будучи преподавателем сценарного мастерства, к «рассказыванию историй» подошел системно. Он предлагает отказаться от набора сюжетов и создать драматическую структуру: выбрать героя, среди многих событий найти самое важное, нарушающее порядок вещей, перейти к преодолению препятствий, довести дело до кризиса, показать, как герой решается на, может быть, единственно верный шаг и начинает действовать, а затем либо победа, либо... Окончательное поражение — каждый волен выбирать свой финал.

Книга представляет собой учебник для сценаристов, но, несомненно, будет полезна специалистам по связям с общественностью, маркетологам и всем, кто хотел бы научиться рассказывать интересно и, главное, убедительно.

УДК 82-2
ББК 84-6+85.37/38

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельца авторских прав.

© Robert Mckee, 1997
© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина нон-фикшн, 2008
Издано по лицензии HarperCollins Publishers, Inc

ISBN 978-5-91671-012-0 (рус.)
ISBN-13: 978-0-06-039168-3 (англ.) ISBN-10: 0-06-039168-5 (англ.)

СОДЕРЖАНИЕ

Часть 1. АВТОР И ИСКУССТВО ИСТОРИИ
Введение 9
Глава 1. Современные проблемы кинодраматургии 17
Часть 2. ЭЛЕМЕНТЫ ИСТОРИИ
Глава 2. Структурное многообразие 39
Глава 3. Структура и сеттинг 76
Глава 4. Структура и жанр 88
Глава 5. Структура и характер 110
Глава 6. Структура и смысл 120
Часть 3. СТРУКТУРНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИСТОРИИ
Глава 7. Материя истории 145
Глава 8. Побуждающее происшествие 187
Глава 9. Структура акта 214
Глава 10. Структура сцены 239
Глава 11. Анализ сцены 258
Глава 12. Композиция 290
Глава 13. Кризис, кульминация и развязка 305
Часть 4. РАБОТА СЦЕНАРИСТА
Глава 14. Принцип антагонизма 319
Глава 15. Экспозиция 335
Глава 16. Проблемы и их решения 348
Глава 17. Персонаж 377
Глава 18. Текст сценария 391
Глава 19. Метод работы сценариста 412
Вместо заключения 420
Фильмография 422

ЧАСТЬ 1. АВТОР И ИСКУССТВО ИСТОРИИ

Истории — это средство существования.
Кеннет Берк

ВВЕДЕНИЕ

«История» — **книга не о правилах, а о принципах.**

Любое правило диктует: «Вы *должны* делать это *именно так».* Принцип указывает: «Так делается... с незапамятных времен». Разница очевидна. Вам не нужно создавать свое произведение по образцу «умело скомпонованной» пьесы; напротив, его следует *мастерски выстроить* в рамках тех принципов, которые лежат в основе искусства кинодраматургии. Осторожные неопытные авторы подчиняются правилам. Малообразованные бунтари их нарушают. Мастера совершенствуют форму.

«История» — **книга не о формулах, а о вечных, универсальных формах.**

Все представления о парадигмах и заведомо успешных моделях историй лишены смысла. Если проанализировать все фильмы, снятые в Голливуде, то, несмотря на существование различных тенденций, римейков и сиквелов, мы увидим поразительное множество сценарных замыслов и ни одного прототипа. «Крепкий орешек» (Die Hard) не более типичен для Голливуда, чем «Родители» (Parenthood), «Открытки с края бездны» (Postcards from the Edge), «Король-лев» (The Lion King), «Это Спайнел Тэп» (This Is Spinal Tap), «Перемена судьбы» (Reversal of Fortune), «Опасные связи» (Dangerous Liaisons), «День сурка» (Groundhog Day), «Покидая Лас-Вегас» (Leaving Las-Vegas) или тысячи других замечательных фильмов, относящихся к десяткам жанров и поджанров — от фарса до комедии.

«История» побуждает к созданию сценариев, которые будут волновать зрителей на всех континентах и оставаться востребованными на протяжении десятилетий. Никому не нужен еще один сборник рецептов о том, как правильно разогревать остатки голливудского пиршества. Мы должны заново раскрыть основополагающие принципы искусства кинодраматургии, указывающие таланту путь к свободе. Не важно, где снимается фильм — в Голливуде, Париже или Гонконге, — если он по-настоящему хорош, то приводится в действие всеохватывающая цепная реакция удовольствия, которая ведет его от кинотеатра к кинотеатру, от поколения к поколению.

«История» — **книга не о стереотипах, а об архетипах.**

Архетипическая история раскрывает универсальный опыт человека посредством уникальных средств выражения, соответствующих определенной культуре. Стереотипной истории, напротив, присуща скудость содержания и формы. Она не выходит за узкие рамки отдельных представлений и облачается в устаревшие одежды, лишенные своеобразия.

Так, в Испании некогда существовала традиция, согласно которой младшие дочери в семье должны были вступать в брак только после того, как выйдут замуж старшие. Фильм о семье девятнадцатого века, где показаны суровый отец, безропотная мать, старшая дочь, которой не удается выйти замуж, и страдающая младшая сестра, может растрогать тех, кто помнит этот обычай. Однако за пределами Испании он вряд ли вызовет чувство сопереживания. Автор, обеспокоенный ограниченной притягательностью своей истории, прибегает к помощи декораций, персонажей и действий, которые когда-то нравились зрителям. Каков же результат? Использованные штампы, оказывается, никому не интересны.

А ведь обычай безусловного послушания мог стать тем материалом, который принес бы автору всемирный успех, если бы он засучил рукава и занялся поисками прообраза.

Архетипическая история создает настолько необычную обстановку и характеры персонажей, что каждая деталь радует глаз, в то время как ее изложение вскрывает конфликты, столь характерные для всего человечества, что они переходят из культуры в культуру.

В фильме по сценарию Лауры Эскивель «Как вода для шоколада» (Like Water for Chocolate, официальное название в российском прокате — «Опаленные страстью») мать и дочь постоянно сталкиваются с необходимостью выбора между зависимостью и независимостью, стабильностью и необходимостью перемен, личными интересами и желаниями других людей — подобные конфликты известны любой семье. Несмотря на то, что наблюдения Эскивель за домом и обществом, взаимоотношениями и привычками сопровождаются большим количеством невиданных ранее деталей, мы ощущаем непреодолимую тягу к этим персонажам и очарованы той действительностью, которую никогда не знали и даже не могли представить.

Стереотипные истории остаются там, где появляются на свет, а архетипичные отправляются в путешествие. Выдающиеся мастера кинорассказа — от Чарли Чаплина до Ингмара Бергмана, от Сатьяджита Рея до Вуди Алена — дают нам две исключительные возможности, о которых мы всегда мечтаем. Прежде всего, это открытие неизвестного мира. Не имеет значения, каков этот мир — глубоко интимный или эпический, отражающий современность или историческое прошлое, настоящий или вымышленный. Он всегда поражает нас как нечто необычное или незнакомое. Словно пытливые исследователи, мы вступаем, раздвигая ветви деревьев, на неизведанную территорию, в свободную от штампов зону, где обычное превращается в необыкновенное.

Во-вторых, в чужом мире мы обнаруживаем самих себя, разглядев собственные черты глубоко внутри предлагаемых нам персонажей и возникающих между ними конфликтов. Мы отправляемся в кинотеатры, чтобы оказаться в новом, захватывающем мире, занять место вроде бы совсем не похожего на нас человека и в глубине души найти с ним нечто общее, пожить в вымышленной реальности, которая озаряет нашу повседневную жизнь. Мы хотим не убегать от жизни, а обретать ее, пытаться мыслить по-новому, обогащать свои эмоции, любить, учиться, делать свое существование более насыщенным. «История» написана для того, чтобы побудить сценаристов наполнять фильмы той силой и красотой, которые позволят получать это двойное удовольствие.

«История» — **книга не о поиске кратчайших путей, а о скрупулезности.**

С момента обретения вдохновения до появления окончательного варианта сценария может пройти так же много времени, как и при работе над романом. Мир, который создают сценаристы и писатели-прозаики, их образы и истории одинаково насыщенны, однако страницы сценария содержат слишком много «белых пятен», и возникает ошибочное представление о том, что сценарий пишется быстрее и проще. В то время как графоманы сочиняют текст с такой же быстротой, с какой умеют печатать, сценаристы подвергают его беспощадному сокращению, стремясь выразить абсолютный максимум с помощью минимального количества слов. Однажды Паскаль написал своему другу длинное, пространное письмо, а в постскриптуме извинился за то, что у него не хватило времени написать короткое. Подобно Паскалю сценаристы учатся ставить во главу угла экономию слов, не жалеть времени на достижение лаконичности, а мастерство соотносить с настойчивостью.

«История» — **книга не о тайнах писательского творчества, а о его реалиях.**

Никто и никогда не вступал в заговор с целью сохранить в тайне законы искусства драматургии. На протяжении двадцати трех столетий, прошедших с тех пор, как Аристотель написал свою «Поэтику», «секреты» этого ремесла были открыты для всех, как библиотека на соседней улице. В ремесле рассказчика историй нет ничего недоступного пониманию. Действительно, на первый взгляд сочинение историй для кинематографа кажется обманчиво простым. Однако по мере того, как мы все ближе

продвигаемся к кульминации, выстраивая сцену за сценой и пытаясь заставить историю работать, задача становится все сложнее, и мы осознаем, что на экране ничего нельзя скрыть.

Если сценарист не способен пробудить в нас эмоции с помощью одной лишь постановочной сцены, он не может, в отличие от романиста, использующего авторскую речь, или драматурга, включающего в пьесу монологи, укрыться за словами. Ему не удастся с помощью пояснений или эмоциональной лексики сгладить шероховатости, выражающиеся в нарушении логики, несовершенной мотивации или отсутствии ярких чувств, и *рассказать,* что нам следует думать и как чувствовать.

Камера, подобно рентгеновскому аппарату, с пугающей точностью фиксирует любую фальшь. Она показывает жизнь в многократно укрупненном виде, а затем обнажает каждый слабый или ложный поворот сюжета, пока в замешательстве и разочаровании мы не покинем зрительный зал. Тем не менее при наличии решимости и желания учиться с этой трудной задачей можно справиться. Процесс создания сценария полон чудес, но нераскрытых тайн в нем нет.

«История» — **книга не о предугадывании реакции рынка, а об овладении искусством создания сценария.**

Никто не сможет научить предсказывать, будет ли товар продаваться или нет, победа впереди или поражение, — *это никому не известно.* Провалившиеся в прокате голливудские ленты создаются на основе тех же коммерческих расчетов, что и фильмы, имеющие сенсационный успех. Ничем не примечательные на первый взгляд сценарии, напоминающие перечень всего того, что с точки зрения мудрых финансистов делать не следует, превращаются в фильмы, запросто опустошающие билетные кассы как дома, так и за границей — «Обыкновенные люди» (Ordinary People), «Случайный турист» (The Accidental Tourist), «На игле» (Trainspotting). Наше искусство не дает никаких гарантий. Именно поэтому многие сценаристы мучительно пытаются «прорваться», «достичь успеха» и «победить в творческой борьбе».

В ответ на все эти страхи можно сказать только одно: вы сможете найти агента, продать свою работу и увидеть, как она будет реализована на экране, только когда сможете писать с непревзойденным качеством — и никак не раньше. Если станете копировать прошлогодние хиты, то пополните ряды малоталантливых авторов, которые ежегодно наводняют Голливуд, предлагая тысячи переполненных штампами историй. Вместо того чтобы мучительно прикидывать шансы, бросьте все силы на освоение профессии сценариста и достижение мастерства. И когда наконец покажете агентам блестящий, оригинальный сценарий, они начнут бороться за право представлять вас. Опытный агент сможет разжечь тендерную войну между продюсерами, которым так не хватает хороших историй, и победитель заплатит вам умопомрачительное количество денег.

Более того, во время съемок ваш *окончательный* сценарий претерпит на удивление мало изменений. Трудно обещать, что неудачный подбор исполнителей не испортит его, но лучшим представителям актерской и режиссерской профессии прекрасно известно, как качество сценария влияет на их карьеру. К сожалению, из-за ненасытной потребности Голливуда в историях, сценарии часто «срываются недозрелыми», и на съемочной площадке в них вносится масса поправок. Опытные кинодраматурги не продают свои первоначальные варианты. Они терпеливо занимаются переписыванием, пока не решат, что сценарий полностью готов для передачи как режиссеру, так и актерам. Не доведенная до конца работа провоцирует внесение в текст непредвиденных изменений, а отшлифованная и тщательно продуманная служит залогом его целостности.

«История» — **книга не о снисходительном отношении к зрителям, а об уважении к ним.**

Если талантливые люди пишут плохо, на это есть две причины: или они ослеплены идеей, которую, как им кажется, они должны обосновать, или ими управляют эмоции, и

они хотят их выразить. Когда талантливые люди пишут хорошо, то причина всего одна: ими движет желание вызвать эмоциональную реакцию зрителей.

В течение многих лет, будучи и актером, и режиссером, я каждый день испытываю благоговейный трепет перед аудиторией, ее способностью к ответной реакции. Словно по волшебству, спадают маски, лица становятся беззащитными и искренними. Поклонники кино не скрывают своих эмоций, более того, демонстрируют такую степень открытости к общению с рассказчиком, какой не бывает даже в отношениях с близкими людьми: они готовы смеяться, плакать, ужасаться, гневаться, сострадать, испытывать страсть, любовь и ненависть.

Зрителей отличает не только удивительная впечатлительность. Когда они усаживаются в темном зале кинотеатра, их коллективный IQ подскакивает на двадцать пять пунктов. Разве у вас время от времени не возникает чувство превосходства над тем, что показывают на экране? Нередко вы заранее знаете, как поступят персонажи, и понимаете, чем закончится фильм, задолго до его конца. Аудитория не просто умна, она умнее многих фильмов, и ничего не меняется, когда вы оказываетесь по другую сторону камеры. Совершенствуя первоначальный вариант своего сценария и работая над каждой его деталью, автор должен предвидеть малейшие оттенки зрительского восприятия.

Невозможно снять фильм без понимания реакции и ожиданий аудитории. Сочиняя историю, надо помнить о том, что она должна отражать вашу точку зрения и одновременно находить отклик в сердцах и умах зрителей. Аудитория — это сила, которая определяет процесс создания сценария так же, как и любой другой его элемент. Без нее творческий акт лишен смысла.

«История» — **книга не о копировании, а об оригинальности.**

Оригинальность — это сочетание формы и содержания, иными словами, отличный выбор темы плюс уникальный подход к ее изложению. Содержание (обстановка, персонажи, идеи) и форма (выбор и компоновка событий) взаимозависимы и не могут существовать отдельно. Автор пишет сценарий, опираясь, с одной стороны, на сюжет, а с другой — в совершенстве владея формой. Когда вы перерабатываете содержание, меняется и повествование. Если же вы играете с формой, то происходит развитие интеллектуальной и эмоциональной сути истории.

История — это не только то, что вы должны рассказать, но и то, как вы это сделаете. Если содержание банально, то и повествование будет шаблонным, а при наличии глубокого и оригинального замысла композиция сценария окажется уникальной. Обыденная и предсказуемая история потребует стереотипных персонажей для изображения избитых характеров. Для воплощения же новаторской задумки понадобятся оригинальная обстановка, исключительные персонажи и идеи. Мы выстраиваем повествование в соответствии со смыслом и перерабатываем содержание, чтобы оно поддерживало форму.

Однако никогда не следует путать оригинальность и эксцентричность. Отличие ради отличия оказывается таким же бессмысленным, как и рабское следование коммерческим требованиям. Ни один серьезный писатель, который месяцами, а возможно, и годами собирает воедино факты, воспоминания и фантазии, пополняя сокровищницу житейских наблюдений, не станет ограничивать возникающий в его воображении мир рамками строгой формулы или делить его на авангардистские фрагменты. Воспользовавшись «хорошо составленной» формулой, можно «наступить на горло собственной песне», а причудливость «экспериментального фильма» создаст впечатление нарушенной речи. Многие авторы фильмов напоминают собой детей, ломающих вещи ради удовольствия, плачущих для привлечения внимания взрослых или прибегающих к нехитрым уловкам, чтобы прокричать: «Смотрите, что я могу!» Зрелый художник никогда не стремится выделиться, а тот, кто обладает мудростью, не предпринимает каких-либо действий только ради обретения известности.

Фильмы, созданные такими мастерами, как Хортон Фут, Джон Кассаветес, Престон Стерджес, Франсуа Трюффо и Ингмар Бергман, настолько своеобразны, что их краткое трехстраничное изложение позволяет определить автора с той же точностью, что и его ДНК. Великие сценаристы отличаются индивидуальным стилем изложения, который не только неотделим от их видения, но, по сути, им и является. Используемые ими особенности формы (количество главных действующих лиц, динамика развития событий, степень напряженности конфликта, последовательность периодов времени) будут оказывать влияние на содержание (обстановка, характер, идея) до тех пор, пока все элементы не сольются воедино в виде уникального сценария.

Однако если на минуту отвлечься от содержания этих фильмов и проанализировать компоновку происходящих в них событий, то можно увидеть, что так же, как мелодия без стихов или отражение без предмета, сюжетная композиция не может существовать без мощной смысловой поддержки. Выбор событий и очередность их подачи — это метафора, используемая рассказчиком для отражения взаимосвязи всех уровней реальности — личностного, политического, относящегося к внешней среде и духовного. Лишенная таких внешних особенностей, как изображение персонажей и место действия, структура истории раскрывает космологию автора, его проникновение в самую глубину жизненных схем и мотиваций происходящего в этом мире — его личную карту скрытого порядка жизни.

Независимо от того, кто является вашим героем — Вуди Аллен, Дэвид Мамет, Квентин Тарантино, Рут Прауэр Джабвала, Оливер Стоун, Уильям Голдмен, Жанг Йимоу, Нора Эфрон, Спайк Ли или Стэнли Кубрик, — вы восхищаетесь этими людьми, потому что они уникальны. Каждый из них выделился из толпы, так как выбрал содержание, которого нет ни у кого, создал форму, не имеющую аналогов, а затем объединил и то и другое в собственный легко узнаваемый стиль. Я хочу, чтобы вы научились делать то же самое.

Те надежды, которые я на вас возлагаю, не ограничиваются рамками компетенции и мастерства. Я изголодался по великим фильмам. За последние два десятилетия я видел хорошие ленты и несколько очень хороших, но крайне редко — фильм поразительной силы и красоты. Возможно, я просто пресытился, но на самом деле это не так: я все еще верю, что искусство преобразует жизнь. И знаю, что если вы не заставите играть все инструменты, составляющие оркестр под названием «история», то какая бы музыка ни звучала в вашем воображении, вы будете бесконечно мурлыкать одну и ту же старую мелодию. Я написал эту книгу, чтобы помочь вам овладеть мастерством создания сценариев, сделать свободными в выражении оригинального видения жизни, вывести ваш талант за рамки условностей и создавать фильмы, отличающиеся самобытным содержанием, структурой и стилем.

1. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ КИНОДРАМАТУРГИИ

УПАДОК ИСТОРИИ

Представьте себе, сколько во всем мире ежедневно перелистывается книжных страниц, ставится спектаклей, показывается фильмов, вообразите бесконечный поток телевизионных комедий и драм, круглосуточных выпусков новостей, рассказываемых на ночь сказок, хвастливых ресторанных баек и гуляющих по Интернету сплетен — все это утоляет неутолимую жажду историй, присущую роду людскому. История не только самая распространенная форма художественного выражения, она вступает в соперничество со всеми видами нашей деятельности — работой, игрой, едой, спортивными занятиями. Мы рассказываем истории и погружаемся в них в своих снах и мечтах. Почему так происходит? Отчего такую значительную часть жизни мы проводим, можно сказать, внутри историй? Потому что, по словам литературоведа Кеннета Бёрка, истории — это средство существования.

День за днем мы пытаемся отыскать ответ на вечный вопрос, который еще Аристотель задавал в своей «Этике»: «Как человек должен жить?». Однако ответ скрывается за дымкой быстро летящих часов, мы же изо всех сил стараемся согласовать возможности с мечтами, объединить замыслы и страсть, превратить желаемое в действительное. Когда, летя сквозь время, одержимые жаждой риска, мы ненадолго притормаживаем свой «Шаттл», чтобы понять смысл происходящего, увидеть систему, структуру в целом, жизнь для нас превращается в подобие гештальт-картинки: серьезное становится комичным, статичное — хаотичным, а многозначительное — бессмысленным. Важные мировые события не поддаются нашему влиянию, в то время как происходящее лично с нами воздействует на нас самих — удержать штурвал не удается, и корабль отклоняется от намеченного курса.

Человечество ищет ответ на вопрос Аристотеля, традиционно опираясь на четыре источника мудрости — философию, науку, религию и искусство, стараясь при помощи знания достичь понимания жизни. Но кто сегодня читает Гегеля или Канта, если, конечно, не готовится к экзамену по философии? Наука, которая когда-то была великим толкователем, привносит в нашу жизнь сложность и запуганность. Способен ли кто-нибудь не подвергать сомнениям высказывания экономистов, социологов, политиков? Религия для многих превратилась в праздный ритуал, скрывающий лицемерие, и по мере того как вера в извечные истины ослабевает, мы обращаемся к тому началу, которому все еще доверяем, — искусству истории.

Современный мир «поглощает» фильмы, романы, театральные постановки и телевизионные программы в таком количестве и с такой ненасытностью, что искусство историй становится основным источником вдохновения для человечества, стремящегося упорядочить хаос бытия и вникнуть в суть жизни. Истории удовлетворяют глубинную человеческую потребность в осмыслении жизненного опыта. Это не просто интеллектуальное упражнение, а часть очень личного, эмоционального переживания. Как сказал драматург Жан Ануй, «литература придает жизни форму».

Некоторые считают подобное пристрастие простым развлечением, попыткой уйти от решения жизненных проблем. Но что же такое, в конечном счете, развлечение? Оно означает погружение в процесс повествования с целью получения интеллектуального и эмоционального удовлетворения. Для кинозрителей это ритуал, когда, сидя в темном зале и вглядываясь в экран, нужно понять смысл рассказываемой истории, почувствовать пробуждение сильных, временами даже болезненных, эмоций, а затем, по мере обретения более глубокого понимания, погрузиться в увлекательный мир душевных переживаний.

Что бы нам ни показывали — триумф отчаянных парней над хеттскими духами зла в «Охотниках за приведениями» (Ghostbusters) или сложную борьбу с обитающими в душе

человека демонами в фильме «Сияние» (Shine), становление характера в «Красной пустыне» (The Red Desert) или его разрушение в «Разговоре» (The Conversation), — любые хорошие фильмы, романы и пьесы, отражающие все грани комического и трагического, развлекают, если показывают новую модель жизни, наполненную эмоциональным смыслом. Прятаться за утверждением о том, что зрители хотят всего лишь оставить свои заботы за порогом кинотеатра и укрыться от реальности, значит трусливо отказываться от возложенной на художника ответственности. История — это не бегство от действительности, а средство передвижения, которое помогает разобраться с хаосом бытия.

И хотя современные средства массовой информации позволяют преодолевать географические и языковые границы и адресовать истории сотням миллионов людей, общее качество искусства повествования снижается. Изредка мы читаем или смотрим действительно превосходные вещи, но чаще всего тщетно пытаемся найти что-то неординарное в рекламных объявлениях, на полках видеосалонов или в телепрограмме; откладываем в сторону недочитанный роман, сбегаем со спектакля во время антракта или разочарованно покидаем кинотеатр, утешая себя: «Зато смогли посмотреть на хорошую операторскую работу...» А как заметил Аристотель двадцать три столетия назад, если искусство рассказа переживает трудные времена, то это приводит к упадку.

В плохих, лживых повествованиях содержание неминуемо подменяется зрелищностью, а правда — обманом. Слабые истории, отчаянно пытающиеся удержать внимание зрителей, перерождаются в яркие рекламные ролики, производство которых обходится в миллионы долларов. В Голливуде образы приобретают все более экстравагантный характер, а в Европе — декоративный. Сплошь и рядом актеры выглядят неестественно, демонстрируя распущенность и насилие. Музыка и звуковые эффекты становятся слишком шумными. Во всем ощущается гротеск. Культура не может развиваться без честных и ярких историй. Когда общество долгое время набирается впечатлений из глянцевых, лишенных смысла псевдоисторий, оно деградирует. Нам нужны настоящие сатирические произведения и трагедии, драмы и комедии, которые способны осветить темные закоулки человеческой души и общества. В противном случае произойдет то, о чем предупреждал еще Йейтс: «[все распадается] и центр не удержать».

Каждый год Голливуд снимает и/или распространяет от четырехсот до пятисот фильмов, фактически один фильм в день. Некоторые из них действительно превосходны, но большинство весьма посредственны, а зачастую и того хуже. Есть большой соблазн свалить вину за появление этого моря банальности на тех похожих на Бэббита[1] личностей, которые одобряют производство таких фильмов. Но давайте вспомним один эпизод из ленты «Игрок» (The Player): молодой продюсер из Голливуда в исполнении Тима Роббинса объясняет своему собеседнику, что у него много врагов, так как каждый год его студия получает более двадцати тысяч сценарных заявок, но выпускает только двенадцать фильмов. Диалог очень достоверный. Сценарные отделы ведущих студий просматривают тысячи и тысячи сценариев, сценарных планов, романов и пьес в поисках выдающейся истории, достойной экранизации. Или, скорее, того, что находится на полпути к категории «хорошо» и может быть усовершенствовано до состояния «выше среднего».

К 1990-м годам в Голливуде затраты на создание сценариев достигли 500 млн долларов в год, из них три четверти уходит на оплату работы сценаристов, занимающихся написанием вариантов и переработкой текстов фильмов, которые никогда не будут сняты. Однако ни полмиллиарда долларов, ни упорный труд сотрудников сценарных отделов не помогают Голливуду найти материал лучше, чем он предлагает зрителям. В это трудно поверить, но все, что мы ежегодно видим на экране, на самом деле воплощение лучших

[1] Джордж Бэббит — ставшее нарицательным имя главного героя романа Синклера Льюиса «Бэббит» (1922). Это собирательный образ американского преуспевающего мещанина, лишенного индивидуальности, с несколько ограниченным духовным миром, которого, несмотря на материальное и семейное благополучие, терзают тоска и неудовлетворенность жизнью. — *Прим. пер.*

произведений, созданных за последние несколько лет.

К сожалению, многие сценаристы не могут посмотреть правде в глаза и продолжают жить в плену иллюзий, убежденные в том, что Голливуд не замечает их таланта. За редким исключением, непризнанный гений — это миф. Даже если первоклассные сценарии не поступают в производство, то как минимум приобретаются права на их экранизацию. Авторы, которые могут рассказать превосходную историю, вовлекаются в обычные рыночные отношения — так было и будет. Каждый год Голливуд заключает гарантированные международные сделки по созданию сотен фильмов, и они доходят до аудитории. Большинство попадает в прокат, несколько недель показывается в кинотеатрах, а затем благополучно забывается.

Тем не менее Голливуд не только выживает, но и процветает, ведь у него практически нет конкурентов. Впрочем, некоторое время назад кинотеатры Северной Америки были заполнены работами блистательных европейских режиссеров, которые поставили под сомнение доминирующее положение Голливуда. Так продолжалось с момента возникновения неореалистического направления в кино до наивысшего подъема «новой волны». Однако за последние двадцать пять лет, по мере ухода из жизни выдающихся мастеров или прекращения ими творческой деятельности, наблюдается постепенное снижение качества европейских фильмов.

Сегодня кинопроизводители Европы возлагают вину за свою неспособность привлечь зрителей на прокатчиков, обвиняя их в тайном сговоре. Однако фильмы их предшественников — Ренуара, Бергмана, Феллини, Бунюэля, Вайды, Клузо, Антониони, Рене — показывали по всему миру. С тех пор система не изменилась. Любителей фильмов, снятых за пределами Голливуда, все так же много, и они преданы кинематографу. Действиями кинопрокатчиков руководит все тот же стимул, что и раньше — деньги. Изменилось одно: современные *auteurs*[1] не способны рассказать историю с той энергетикой, с какой это делали представители предыдущего поколения. Они — словно претенциозные художники по интерьеру — делают фильмы, которые привлекают внимание, — и ничего больше. В результате буря, бушевавшая благодаря мощи европейских гениев, постепенно стихает, а пустота, появляющаяся в тихой заводи неинтересных фильмов, заполняется продукцией Голливуда.

Впрочем, сегодня в Северной Америке и во всем мире широкое распространение получили азиатские фильмы. Они восхищают миллионы зрителей, с легкостью привлекая всеобщее внимание по одной простой причине: азиатские режиссеры рассказывают великолепные истории. Вместо поиска «козла отпущения» в лице кинопрокатчиков режиссерам следует присмотреться к Востоку, где художники обладают страстью, необходимой для того, чтобы рассказывать истории, и мастерством, позволяющим делать это превосходно.

УТРАТА МАСТЕРСТВА

Искусство повествования — это доминирующая культурная сила, а искусство кинематографа — главное средство ее реализации. Кино покорило мировую аудиторию, но жажда историй не утолена. Почему? Ведь усилий прилагается немало. Ежегодно Гильдия сценаристов Америки официально регистрирует более тридцати пяти тысяч названий. По всей стране создаются сотни тысяч сценариев, и только малая часть из них *безупречна.* Среди многих причин выделим важнейшую: сегодняшние так называемые сценаристы бросаются к клавиатуре компьютера, предварительно не научившись основам профессии.

Разве вы, лелея мечту о сочинении музыки, сказали бы себе: «Я прослушал множество симфоний... к тому же умею играть на пианино... почему бы мне не набросать одну в эти

[1] Auteur — французское слово, которое переводится как «кинорежиссер с индивидуальным творческим почерком». — *Прим. пер.*

выходные?» Конечно же, нет. Однако именно так начинают многие сценаристы: «Я посмотрел огромное количество фильмов, и хороших, и плохих... у меня отличная оценка по английскому языку... к тому же скоро отпуск...»

Если вы захотите стать композитором, то сначала отправитесь в музыкальную школу, чтобы изучить теорию и практику, уделяя основное внимание жанру симфонии. После долгих лет усердных занятий вы постараетесь объединить полученные знания и собственные творческие способности, наберетесь смелости и попробуете что-нибудь сочинить. Многие начинающие авторы даже не подозревают о том, что написать хороший сценарий так же сложно, как и симфонию, а в чем-то даже сложнее: композитор имеет дело с математической точностью нотной грамоты, а мы погружаемся в беспорядочную материю под названием человеческая душа.

Начинающий сценарист бросается вперед, полагаясь исключительно на собственный опыт и считая, что прожитая им жизнь и увиденные фильмы дают повод для самовыражения и самостоятельного выбора того, как это следует делать. Однако не стоит переоценивать значение опыта. Конечно, нам нужны авторы, которые не прячутся от реальности, живут полной жизнью и внимательно наблюдают за происходящим вокруг, но этого недостаточно. Для большинства авторов знания, полученные благодаря чтению и обучению, равнозначны опыту и даже перевешивают его, если практического подтверждения не последовало. *Самопознание* оказывается главным условием — жизнь *плюс* способность выражать человеческие реакции.

Если говорить о технике создания сценариев, то за мастерство часто принимается бессознательное впитывание различных элементов истории из каждого прочитанного романа или когда-либо просмотренной театральной пьесы. Когда новичок пишет, он выстраивает свою работу методом проб и ошибок, сверяя ее с моделью, созданной на основе того, что он читал и смотрел. Не получивший образования сценарист называет это «интуицией», а на самом деле речь идет о привычке, которая серьезно ограничивает его возможности. Он или копирует существующий в его представлении прототип, или, считая себя авангардистом, восстает против него. Однако слепой бессистемный поиск или демонстративный протест против глубоко укоренившихся стереотипов ни в коем случае не могут стать мастерством и приводят к появлению сценариев, переполненных самыми разными рекламными или художественными штампами.

Такой бессистемный подход к работе существовал не всегда. На протяжении десятилетий сценаристы обучались профессии в стенах университетов или самостоятельно — в библиотеках, приобретали опыт, работая в театре или создавая романы, получали профессиональное образование в студиях Голливуда, а кто-то выбирал для себя сразу несколько форм обучения.

В начале двадцатого века некоторые американские университеты пришли к выводу, что писателям, точно так же, как музыкантам и художникам, необходимо нечто похожее на музыкальные и художественные школы, где они смогут изучать основы своей профессии. К тому времени Уильям Арчер, Кеннет Роу и Джон Говард Лоусон уже написали прекрасные книги по искусству драматургии и прозы. Их метод отличался внутренней направленностью, черпал силу в активном движении страстей, антагонизме отношений, переломных моментах, прогрессии усложнений, кризисной ситуации, кульминационных точках — то есть *история показывалась изнутри.* Работавшие в то время писатели — как получившие формальное образование, так и не имевшие его — использовали эти учебники для совершенствования своего мастерства и за полстолетия прошли немалый путь: из «бурных двадцатых» через протестующие шестидесятые в золотой век американской истории, воплощенной на экране, в книгах и на сцене.

Однако за последние двадцать пять лет преподавание писательского мастерства в американских университетах изменилось: акцент сместился с внутреннего аспекта творчества на внешний. Новые тенденции в теории литературы отвлекли преподавателей от глубинных источников истории и направили их внимание на такие ее аспекты, как

язык, коды, текст, — иными словами, возобладал *внешний взгляд на историю.* В результате, за исключением ряда известных имен, современное поколение писателей не получило достаточных знаний в области основных принципов создания и построения истории.

Зарубежные сценаристы имеют еще меньше возможностей для учебы. Европейские академики, как правило, отрицают саму мысль о том, что художественному слову можно каким-либо образом научить, поэтому в программе европейских университетов курсы по писательскому мастерству отсутствуют. При этом Европа активно содействует развитию наиболее блистательных художественных и музыкальных академий в мире. Трудно сказать, почему принято считать, что одному виду искусства можно обучать, а другому нет. Хуже всего то, что до недавнего времени из-за пренебрежительного отношения к кинодраматургии этот предмет не изучался ни в одном из европейских институтов кинематографии, за исключением Москвы и Варшавы.

Можно найти немало недостатков в старой студийной системе Голливуда, но следует отметить, что она предусматривала профессиональное обучение, за которым наблюдали опытные редакторы сценарных отделов. Эти дни остались в прошлом. Время от времени какая-либо студия предпринимает попытки восстановить институт ученичества, но в стремлении вернуть благословенные золотые дни забывает о том, что каждому ученику нужен мастер. Сегодняшние руководители могут выявить творческие способности, но очень немногие обладают умением или терпением, необходимым для того, чтобы превратить талантливого человека в истинного художника.

И, наконец, еще одна причина упадка, переживаемого искусством создания историй, уходит своими корнями очень глубоко. Душой кинодраматургии являются ценности, которые представляют собой позитивные или негативные заряды, приводящие жизнь в движение. Сценарист выстраивает историю, основываясь на собственном понимании того, ради чего стоит жить, за что — умереть, к чему не надо стремиться и в чем смысл справедливости и правды. За прошедшие десятилетия писатель и общество более или менее достигли согласия в этих вопросах, но с каждым днем время, в которое мы живем, все больше и больше отягощается нравственным и этическим цинизмом, релятивизмом и субъективизмом, что приводит к значительной трансформации ценностей. К примеру, в условиях распада семьи и роста сексуального антагонизма в состоянии ли кто-нибудь понять природу любви? А если вы убеждены, что способны на это, то как рассказать о своих чувствах зрителям, у которых с каждым днем усиливается скептическое отношение ко всему на свете?

Этим размыванием ценностей обусловлено и разрушение истории. В отличие от авторов прошлого мы не можем ничего предполагать. Прежде всего, необходимо погрузиться в происходящее вокруг, чтобы достичь иного уровня понимания и обнаружить новые грани ценностей и их значимости, а затем создать художественную форму для представления своей интерпретации все возрастающему числу агностиков. А это не простая задача.

ИМПЕРАТИВ ИСТОРИИ

Когда я переехал в Лос-Анджелес, то, желая прокормить себя и получить возможность писать, делал то же, что и многие другие, — читал. Я работал в компаниях UA и NBC, анализируя присылаемые сценарии фильмов и телепостановок, и просмотрев первую дюжину текстов, понял, что могу заранее составить универсальный обзор, а затем просто вписывать в него название и имя автора. Рецензия, которую я повторял снова и снова, выглядела следующим образом:

> *Хорошие описания, сценичный диалог. Есть несколько занимательных моментов; несколько острых моментов. В целом выражения подобраны тщательно. Однако история затянута. На первых тридцати страницах действие еле ползет, поскольку*

ему мешает толстое брюхо экспозиции; далее повествованию так и не удается подняться на ноги. Основной сюжет, а точнее, то, что можно назвать этим словом, характеризуется множеством удобных совпадений и слабой мотивацией. Ярко выраженного главного героя нет. Случайные конфликты, которые можно было бы превратить в побочные сюжетные линии, так и остаются незадействованными. Характеры не раскрываются во всей полноте. Абсолютно отсутствует понимание внутреннего мира людей или жизни окружающего их общества. Это безжизненный набор предсказуемых, плохо рассказанных, шаблонных эпизодов, которые теряются в тумане бессмысленности. ОТКАЗАТЬ.

Но я никогда не писал:

Великолепная история! Я не мог оторваться, пока не прочитал до конца. Первый акт подводит к неожиданному кульминационному моменту, который разворачивается в превосходный сюжет и его ответвление. Прекрасное и глубокое раскрытие характеров. Удивительное понимание общества. Сценарий заставил меня смеяться и плакать. Во втором акте действие удивительно быстро достигло своей высшей точки, и я подумал, что история закончена. Однако из пепла второго акта автор создал третий, сила, красота и великолепие которого сокрушили меня, — в этом состоянии я и пишу рецензию. Тем не менее, с точки зрения грамматики сценарий напоминает 270-страничный ночной кошмар, так как каждое пятое слово в нем написано неправильно. Диалоги настолько сумбурны, что в них запутался бы даже Лоренс Оливье. Описания перегружены указаниями для оператора, не относящимися к тексту объяснениями и философскими комментариями. Очевидно, что сценарий написан непрофессиональным сценаристом. ОТКАЗАТЬ.

Если бы я написал нечто подобное, то лишился бы работы.

Офис, куда приносят сценарии, называется не «Отделом диалогов» или «Отделом описаний». На его двери весит табличка «Сценарный отдел»[1]. Хорошая история делает возможным появление хорошего фильма, в то время как неспособность заставить историю работать служит гарантией провала. Рецензента, не способного понять это основное правило, следует уволить. На самом деле, крайне редко встречаются прекрасно написанные сценарии с плохими диалогами или бестолковыми описаниями. В большинстве случаев, чем лучше повествование, тем ярче в нем образы и острее диалоги. Однако отсутствие развития действия, ложная мотивация, ненужные персонажи, лишенный смысла подтекст, изъяны повествования и другие погрешности становятся основными причинами появления слабого и скучного сценария.

Одного лишь литературного таланта недостаточно. Если нет способности рассказать историю, то все те прекрасные образы и отточенные диалоги, над которыми вы старательно работаете многие месяцы, окажутся ненужной тратой бумаги. История — вот то, что мы создаем для мира и что ждут от нас зрители. Отныне и вовеки веков. Бесчисленное множество сценаристов проявляют излишнее старание, выдумывая изящные беседы и идеальные описания для лишенных привлекательности историй, и удивляются тому, что их сценарии никогда не попадают в производство. А в это время другие авторы, обладая скромными литературными талантами, предстают в качестве выдающихся рассказчиков и получают огромное удовольствие, наблюдая за тем, как их мечты оживают на экране.

Подсчитано, что 75 процентов творческих усилий, в результате которых появляется окончательный вариант сценария, приходится на создание истории. Кто является ее персонажами? Чего они хотят? Почему возникают их желания? Что делается для достижения цели? Что мешает? Чем все заканчивается? Поиск ответов на эти важные

[1] В английском варианте название звучит как «Story Department», где слово «story» («история») переводится как «сценарий». — *Прим. пер.*

вопросы и превращение их в историю — вот самая главная творческая задача.

Процесс выдумывания истории служит своеобразной проверкой зрелости и проницательности сценариста, его знаний об обществе, природе и человеческой душе. Не обойтись без богатого воображения и сильных аналитических способностей. Вопрос самовыражения не имеет значения, так как всегда намеренно или неосознанно все истории — честные и лживые, мудрые и глупые — точно отражают сущность своего создателя, демонстрируя его человеческие качества... ими их отсутствие. В сравнении с этой сложной задачей написание диалогов выглядит милым развлечением.

Итак, автор сценария следует принципу *«Расскажи историю»...* а затем останавливает кадр. Зачем нужна история? Суждения о ней сродни представлению о музыке. На протяжении всей нашей жизни мы слышим разные мелодии. Танцуем под них и напеваем. И думаем, что понимаем музыку, пока не попытаемся что-то сочинить и звуки, извлекаемые из пианино, не испугают кота.

Если фильмы «Нежное милосердие» (Tender Mercies) и «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark) не что иное, как чудесные истории, великолепно рассказанные с экрана, — а они такие и есть, — то что же у них общего? Если «Ханна и ее сестры» (Hannah and Her Sisters) и «Монти Пайтон и Священный Грааль» (Monty Python and the Holy Grail) — это блистательные и восхитительно переданные комические истории (что не вызывает сомнения), то где они соприкасаются? Только сравните фильмы «Жестокая игра» (The Crying Game) и «Родители» (Parenthood), «Терминатор» (Terminator) и «Колесо фортуны» (Reversal of Fortune), «Непрощенный» (Unforgiven) и «Есть, пить, мужчина, женщина» (Eat Drink Man Woman). Или «Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda) и «Это случилось рядом с вами» (Man Bites Dogs), «Кто подставил кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit) и «Бешеные псы» (Reservoir Dogs). Несколько десятилетий назад были «Головокружение» (Vertigo), «$8^1/_2$» (8S), «Персона» (Persona), «Расёмон» (Rashomon), «Касабланка» (Casablanca), «Алчность» (Greed), «Новые времена» (Modern Times) и «Броненосец "Потемкин"» — великолепные экранные повествования, абсолютно не похожие друг на друга, но производящие один и тот же эффект: зрители покидают кинотеатр, восклицая: «Какая интересная история!»

Погружаясь в море жанров и стилей, можно прийти к убеждению, что если все перечисленные фильмы рассказывают истории, то историей может стать все что угодно. Однако при внимательном рассмотрении можно увидеть, что все они держатся на общем стержне: каждый фильм является воплощением универсальной формы истории, которая переносится на экран уникальным образом, но главная форма остается неизменной — именно на нее аудитория реагирует восклицанием «Какая интересная история!».

Каждый из видов искусства определяется своей главной формой. В самом широком диапазоне — от симфонии до хип-хопа — музыка основана на том, что это художественное произведение, а не бессмысленный шум. Кардинальные принципы изобразительного искусства, будь то предметная или абстрактная живопись, позволяют создать картину, а не мазню. Точно так же, начиная с Гомера и заканчивая Ингмаром Бергманом, универсальная форма истории превращает работу автора в истинный рассказ, а не в портрет или коллаж. Во все времена и во всех культурах эта естественная форма подвергалась бесчисленному количеству преобразований, но всегда оставалась неизменной.

Однако «форма» и «формула» — разные понятия. Рецепта написания сценария, гарантирующего успех, не существует. История слишком богата тайнами, к тому же обладает чрезмерной сложностью и гибкостью, чтобы ее можно было привести к какой-либо единой формуле. Такое придет в голову только глупцу. Прежде всего автору необходимо понять *форму* истории. Это обязательное условие.

ХОРОШО РАССКАЗАННАЯ ХОРОШАЯ ИСТОРИЯ

«Хорошая история» — это то, что достойно рассказа, который люди хотят услышать.

Найти такую историю — ваша основная задача. Все начинается с таланта. Вы должны от рождения обладать творческими способностями, позволяющими соединять разные ситуации так, как этого никто до вас не делал. Кроме того, необходимо привносить в работу собственное видение, основанное на понимании человеческой природы и общества и сочетающееся с всесторонним знанием создаваемого вами мира и населяющих его персонажей. Вам понадобится все это... и еще, как наглядно показали в своей прекрасной книжке Холли и Уит Барнетт, много любви.

Любви к истории — или веры в то, что ваше видение может быть выражено только с помощью сценария, а персонажи фильма могут быть «реальнее» окружающих людей и вымышленный мир окажется более глубоким по содержанию, чем материальный. Любви к драматургии — или увлеченности неожиданностями и откровениями, которые приводят к радикальным изменениям в жизни героев. Любви к правде — или убежденности в том, что ложь разрушает художника, а каждую истину следует подвергать сомнению, пытаясь разобраться даже в собственных тайных мотивах. Любви к человечеству — или готовности сопереживать страдающим душам, мысленно вставать на их место и видеть мир их глазами. Любви к чувственному опыту — или желания не только физически воздействовать на органы чувств людей, но и пробуждать внутренние эмоциональные ощущения. Любви к фантазированию — или удовольствия от возможности отпустить свое воображение в свободный полет только ради того, чтобы увидеть, к чему это приведет. Любви к юмору — или возникающей благодаря его спасительной силе радости, которая помогает восстановить жизненное равновесие. Любви к языку — или восхищения звуками и смыслом слов, синтаксисом и семантикой. Любви к дуализму — или поиска скрытых противоречий, разумного сомнения в том, что вещи таковы, какими кажутся. Любви к безупречности — или страстного желания писать и переписывать все заново в стремлении добиться совершенства. Любви к уникальности — или возбуждения от эпатажного поведения, а также «каменного» спокойствия, когда его встречают насмешками. Любви к прекрасному — или врожденного чувства, позволяющего ценить хорошие литературные произведения, испытывать отвращение к плохим и понимать существующую между ними разницу. Любви к самому себе — или силы, которая не требует постоянного подтверждения и никогда не позволяет усомниться в том, что вы настоящий писатель. Надо любить писать и уметь терпеть одиночество.

Но одной лишь любви к хорошим историям, необыкновенным персонажам и миру, которым управляют ваша страсть, смелость и творческий дар, все-таки недостаточно. Вашей целью должна стать *хорошо рассказанная* хорошая история.

Как и композитору, который обязан в совершенстве знать законы сочинения музыки, вам придется изучить соответствующие принципы создания сценария. Это умение не предполагает применения каких-либо особых механизмов или уловок. Речь идет о согласованном использовании приемов, с помощью которых мы заключаем тайный сговор со зрителями. Профессия сценариста предполагает умение объединить все средства, позволяющие заинтересовать аудиторию, поддержать ее вовлеченность в происходящее и в конце концов вознаградить глубокими впечатлениями.

Лучшее, что может сделать писатель, не владеющий таким мастерством, — воплотить на бумаге первую пришедшую ему в голову идею, а затем беспомощно сидеть перед собственным произведением, будучи не в состоянии ответить на пугающие вопросы: *«Хорошо ли то, что я написал? Или это полный отстой? Если второе — то что же делать?».* Когда сознание зациклено на таких вызывающих ужас вопросах, то подсознание блокируется. Однако стоит приступить к решению очевидных задач, например реализации профессиональных навыков, как на поверхность выходят спонтанные реакции. Совершенное владение профессией высвобождает подсознание.

Из чего складывается рабочий день писателя? Прежде всего, вы погружаетесь в мир, созданный вашим воображением. Пока населяющие его персонажи говорят и действуют, вы все это записываете. И что дальше? Покидаете свои фантазии и читаете написанное,

стараясь анализировать: «Хорошо ли это? Работает ли? Если нет, то почему? Следует ли мне убрать этот момент? Или что-то добавить? Может быть, изменить порядок?» Вы чередуете письмо и чтение, творчество и критику, порыв и логику, работу левого и правого полушарий мозга, придумываете новое и улучшаете уже сочиненное. И качество того, что вы переписываете заново, степень совершенства, зависит от уровня владения профессией, который и помогает исправлять недостатки. Художнику никогда не следует подчиняться внезапным порывам; он сознательно использует свое мастерство, чтобы достичь гармонии интуиции и замысла.

ИСТОРИЯ И ЖИЗНЬ

За годы работы рецензентом я определил, что существуют два вида неудачных сценариев. Первый можно назвать «личной историей»:

В обстановке офиса мы знакомимся с главной героиней, удрученной отсутствием заслуженного продвижения по службе: ее постоянно обходят другие сотрудники компании. В раздражении она направляется в дом родителей, где выясняется, что отец стал дряхлым стариком, а силы матери на исходе. Затем возвращается в собственную квартиру и ссорится со своей неряшливой, безразличной ко всему соседкой. Вот она уже на свидании, и опять неудача: бесчувственный возлюбленный приводит ее в дорогой французский ресторан, совершенно забыв о том, что она на диете. Вернувшись в офис, она получает, к всеобщему удивлению, долгожданную и более высокую должность, но тут возникают новые проблемы. Она еще раз оказывается в доме родителей, где пытается помочь отцу, а в это время ее мать впадает в безумие. Придя домой, наша героиня обнаруживает, что соседка украла ее телевизор и исчезла, не заплатив за квартиру. Она расстается со своим возлюбленным, начинает есть все подряд и набирает пять фунтов лишнего веса. Однако не сдается и превращает свое продвижение по службе в триумф. Ностальгический ужин в кругу близких людей излечивает ее мать от душевной болезни. Настоящим сокровищем оказывается новая соседка по квартире, которая не только проявляет во всем аккуратность и оплачивает ренту чеком на несколько недель вперед, но и знакомит ее с новым молодым человеком. Итак, мы добрались до девяносто пятой страницы. Главная героиня снова начинает соблюдать диету и выглядит потрясающе на протяжении оставшихся двадцати пяти страниц — словесного эквивалента медленного вальса среди маргариток, описывающего развитие романа с новым возлюбленным. Наконец наступает переломный момент, когда ей приходится решать, выходить замуж или нет. Сценарий заканчивается слезливой кульминацией, когда героиня приходит к выводу, что ей необходимо собственное пространство.

Второй вид — плохой сценарий, который можно назвать «гарантированный коммерческий успех»:

В аэропорту из-за путаницы с багажом продавец программного обеспечения становится обладателем «предмета, который может привести к гибели всей цивилизации». Этот предмет очень мал — фактически помещается в шариковой ручке, случайно оказавшейся в кармане незадачливого главного героя, который становится мишенью для трех десятков персонажей. Все они имеют по два или три паспорта, все работали по обе стороны «железного занавеса», знают друг друга со времен «холодной войны» и дружно пытаются убить несчастного парня. Сценарий наполнен погонями на автомобилях, перестрелками и взрывами. Когда ничего не взрывается и никого не убивают, тянутся сцены с длинными диалогами, во время которых: герой пытается разобраться с теми двуличными людьми и понять, кому он может доверять. Все заканчивается разноголосицей насилия и видеоэффектов

стоимостью в миллионы долларов, во время которой герой уничтожает «предмет, который может привести к гибели всей цивилизации» и тем самым спасает человечество.

«Личная история» представляет собой структурно не организованное, натуралистическое изображение «куска жизни», которое подменяет действительное положение дел их внешним описанием. Автор такого сценария считает, что чем подробнее он будет отражать факты повседневной жизни, тем более точным окажется его «репортаж» о том, что происходит в реальности, и тогда он поведает зрителю больше правды. Однако какими бы тщательными ни были его наблюдения, речь идет о «правде» с маленькой буквы. Истина никогда не лежит на поверхности: связывая реальность воедино или разрывая ее на части, истина не проявляется открыто. Не знающий этого автор способен разглядеть только то, что очевидно и действительно существует, поэтому он слеп к правде жизни.

С другой стороны, сценарий в духе «гарантированного коммерческого успеха» — это излишне сложная с точки зрения структуры, перегруженная деталями и персонажами атака на зрителя, не имеющая никакого отношения к настоящей жизни. Автор принимает двигательную активность за развлечение. Он надеется, что, вне зависимости от истории, достаточно быстрое развитие событий и ослепительные визуальные эффекты приведут зрителей в восторг. А если учесть, что успех многих летних премьер связан с использованием образов, созданных при помощи компьютера, то можно предположить, что он во многом прав.

Зрелищные представления такого типа заменяют воображение смоделированной реальностью. Они используют историю в качестве оправдания для применения ранее неизвестных эффектов, которые переносят нас в эпицентр торнадо, пасть динозавра или в футуристический мир катастроф. И можете быть уверены, что подобные фантастические зрелища способны вызывать восхищение. Однако, как и посещение парка аттракционов, они доставляют мимолетное удовольствие. История кинопроизводства снова и снова свидетельствует о том, что интерес к новым динамическим триллерам пропадает так же быстро, как они приобретают популярность.

Примерно раз в десять лет технические инновации становятся причиной появления массы фильмов, создаваемых с единственной целью — добиться зрелищности. Изобретение кинематографа, предлагающего удивительную имитацию реальности, вызвало бурное восхищение, но затем долгие годы на экранах появлялись только скучные истории. Однако со временем немые фильмы эволюционировали в великолепную форму художественного воплощения и исчезли с приходом в кинематограф звука, который позволил еще более реалистично воспроизводить действительность. Фильмам начала 1930-х годов пришлось отступить, так как зрители охотно променяли однообразные истории на удовольствие слушать, как говорят актеры. В дальнейшем звуковое кино обрело новую силу и красоту, но было атаковано такими нововведениями, как цвет, трехмерная графика, широкий киноэкран и генерированные компьютерные объекты, или CGI.

CGI-технология не является ни проклятием, ни панацеей. Она всего лишь добавляет свежие оттенки в палитру истории. Благодаря CGI-эффектам можно создавать все, что возникает в нашем воображении, и делать это очень искусно. Когда подобные эффекты используются при создании «сильной» истории, такой как «Форрест Гамп» (Forrest Gump) или «Люди в черном» (Men In Black), они обогащают повествование и в то же время остаются в тени, не привлекая к себе внимание. Однако «коммерческий» автор, ослепленный сиянием зрелищных фильмов, зачастую не в состоянии понять, что настоящее лицедейство может быть связано только с правдой жизни, скрывающейся за зрительным образом.

Авторы сценариев-описаний и ярких представлений, а также все другие писатели, должны понять, что *история — это модель жизни.*

Рассказчик должен стать художником, преобразующим повседневное существование, внутренний и внешний мир, мечту и реальность в поэму, где рифмуются не слова, а события, — в двухчасовую метафору, которая сообщает: «Жизнь вот *такая!»* Соответственно, историю надо отделить от жизни, чтобы раскрыть ее суть, но не превращать в абстракцию, которая теряет всякую связь с реальностью. История должна быть *похожа* на жизнь, но не настолько, чтобы утратить глубину или смысл, выходящий за пределы того, что очевидно любому человеку.

Сценаристы, создающие лишь описания, должны понимать, что факты всегда носят нейтральный характер. Самое слабое оправдание включения события в историю звучит так: «Но ведь это так и было». Случается все, что угодно, — возможное, а иногда и невозможное. Однако история — не сама жизнь. События в чистом виде никак не приближают нас к правде. То, что происходит, это только факт, не правда. Правда — это то, что мы *думаем* о происходящем.

Давайте рассмотрим набор фактов под названием «Жизнь Жанны д'Арк». На протяжении многих столетий об этой женщине рассказывалось на театральных подмостках, страницах книг и киноэкранах, и каждая Жанна была уникальна — набожная Жанна Ануя, остроумная Жанна Шоу, политизированная Жанна Брехта, страдающая Жанна Дрейера, романтическая воительница Голливуда. Из-под пера Шекспира вышла безумная Жанна, которая воплощала отношение британцев к этому историческому персонажу. Каждая Жанна следует божественному вдохновению, ведет в бой армию, наносит поражение англичанам и сгорает на костре. Факты ее биографии остаются неизменными, но жанры, используемые для их представления, меняются, и тот или иной автор по-своему понимает «правду» ее жизни.

Точно так же создатели зрелищных фильмов должны понимать, что нейтральными бывают не только факты, но и абстракции. Под абстракциями я подразумеваю искусство графического дизайна, визуальные эффекты, насыщенность цвета, звуковую перспективу, принцип монтажа и тому подобное. Сами по себе они ничего не значат. Использование одного и того же способа монтажа для шести разных сцен приводит к появлению шести совершенно разных художественных интерпретаций. Эстетические особенности фильма служат средством выражения жизненного аспекта истории, но они *никогда* не бывают самодостаточными.

СПОСОБНОСТИ И ТАЛАНТЫ

Несмотря на то, что авторы натуралистических описаний и зрелищных представлений не очень хорошо владеют искусством создания истории, многие из них обладают особыми способностями. Сценаристы, склонные к жанру репортажа, часто умеют хорошо передавать физические ощущения. Они видят и слышат все с такой остротой и точностью, что сердце читателя вздрагивает от выразительной красоты созданных ими изображений. С другой стороны, создатели экстравагантных зрелищ нередко одарены богатым воображением, которое позволяет им ввести зрителей в мир фантазий и вымысла, создавая ощущение реальности. Они способны взять то, что кажется невозможным, и превратить в нечто, обладающее удивительной достоверностью. И опять сердца зрителей начинают биться сильнее. Тонкое сенсорное восприятие и живое воображение должны дополнять друг друга, как это бывает в хорошем браке. Оба качества можно считать завидным даром, но по отдельности они теряют свою силу.

На одном конце шкалы реальности находятся только факты, на другом — одно лишь воображение. Между этими двумя полюсами — бесконечно широкий спектр художественных произведений. Умение хорошо рассказывать истории балансирует где-то в середине этого спектра. Если ваша творческая манера смещается в сторону какой-либо крайности, то придется учиться приводить в гармоническое соответствие все аспекты своей человеческой природы. Вы должны четко определиться с выбором своего местоположения на шкале творческой деятельности: обладать восприимчивостью к

зрительным образам, звуку и чувствам, уравновешивая все это способностью к воображению. Используйте также свое понимание и интуицию, чтобы расшевелить нас и выразить свое видение того, как и почему люди делают то, что делают.

Наконец, обязательными условиями творческой деятельности являются не только хорошо развитые органы чувств и наличие воображения — для создания художественных произведений необходимы два весьма важных таланта, причем не обязательно взаимоисключающих. Наличие одного не означает отсутствие другого.

Прежде всего, речь идет о литературном таланте — умении творчески трансформировать обычный язык в более высокую, выразительную форму изложения, ярко описывающую окружающий мир и запечатлевающую звучащие в нем голоса людей. Подобный талант встречается достаточно часто. В любом литературном сообществе, существующем в нашем мире, есть сотни, если не тысячи людей, в той или иной степени способных взять за основу общеупотребительный язык своей культуры и превратить его в нечто выдающееся. С точки зрения литературы они пишут прекрасно, а некоторые, без преувеличения, великолепно.

Второй талант — это дар рассказчика, а именно творческое преобразование самой жизни в более сильное, ясное и осмысленное впечатление. Он помогает выявлять все особенности текущих дней и представлять их в форме повествования, обогащающего нашу жизнь. В чистом виде талант такого рода встречается очень редко. Удается ли кому-то год за годом создавать прекрасные истории, опираясь только на собственную интуицию и никогда не задумываясь о том, как получается то, что получается, и нельзя ли это делать лучше? Гений, действующий интуитивно, может однажды написать отличное произведение, однако спонтанность и природные способности не могут служить основой для творческого совершенства и плодовитости.

Литературный талант и талант рассказчика не только заметно различаются, но и не связаны между собой, так как истории не нужно записывать для того, чтобы рассказать. Истории могут быть представлены в любой форме, удобной для общения людей. Театральная постановка, прозаическое произведение, фильм, опера, пантомима, поэзия, танец — каждый жанр обладает присущим только ему очарованием. Однако в разные исторические периоды на первый план, как правило, выходил только один из них. В шестнадцатом веке это был театр, в девятнадцатом — роман, в двадцатом главным стал кинематограф, объединяющий в себе все виды искусства. Для того чтобы воплотить на экране наиболее яркие и выразительные моменты, не нужны ни словесные описания, ни диалоги. Это могут быть только образы, простые и безмолвные. Материалом для литературного таланта служат слова; для таланта рассказчика таким материалом становится *сама жизнь.*

МАСТЕРСТВО И ТАЛАНТ

Каким бы редким ни был талант рассказчика, мы часто встречаем тех, кто обладает им от природы и относится к категории людей, для которых поведать какую-либо историю так же просто, как улыбнуться. Когда, к примеру, коллеги по работе собираются вокруг офисной кофеварки, начинается обмен историями. Их можно назвать своеобразным средством обмена, или даже деньгами, в человеческом общении. И среди тех, кто принимает участие в этом утреннем ритуале, всегда найдется как минимум один человек, обладающий даром рассказчика.

Давайте представим, как в такой час одна из сотрудниц рассказывает своим друзьям историю под названием «Как я сажала своих детей в школьный автобус». Подобно старому моряку из поэмы Колриджа она приковывает к себе всеобщее внимание, околдовывая своих собеседников, которые забывают о кофе и замирают с открытыми ртами. Она сплетает слова в историю, то ускоряя, то замедляя темп повествования, заставляя слушателей смеяться, а то и плакать, удерживая их в напряжении до тех пор, пока не наступает время финальной сцены, сопровождающейся словами: «Вот так я

посадила своих маленьких бандитов в автобус сегодня утром». Коллеги с чувством полного удовлетворения переводят дух, бормоча: «О, Боже, Хелен, мои дети точно такие же».

А теперь давайте представим, что вслед за ней мужчина начинает рассказывать душераздирающую историю о том, как в выходные он хоронил свою мать... и навевает на всех безумную скуку. Его история поверхностна: одни лишь повторения тривиальных деталей и штампов: «Она казалась такой красивой в своем гробу». Не дослушав до конца, большинство коллег направляется к кофеварке, чтобы налить себе еще одну чашку кофе, пропуская мимо ушей печальные воспоминания.

Если у слушателей есть возможность выбирать между прекрасным рассказом на заурядную тему и плохим на серьезную, то они всегда отдадут предпочтение первому. Человек, владеющий мастерством рассказывания историй, знает, как вдохнуть жизнь в любую мелочь, а бездарный даже глубокую мысль низводит до уровня банальности. Вы можете обладать проницательностью Будды, но если не умеете рассказывать истории, ваши мысли и идеи останутся сухими, как мел.

Талант рассказчика имеет первостепенное значение, а литературный талант — хотя и важное, но второстепенное. Этот принцип в полной мере действует в кинематографе и на телевидении, а для театральной сцены и книгоиздательства он более актуален, чем думает большинство драматургов и писателей. Как бы редко ни встречался талант рассказчика, вы, скорее всего, в той или иной степени обладаете им, иначе желания писать просто не возникло бы. Ваша задача — извлечь из него максимальную пользу. Только применив все, что знаете о мастерстве создания рассказа, вы можете направить свой талант на выдумывание истории. Ведь талант без мастерства похож на топливо, не залитое в бак автомобиля. Оно прекрасно горит, но толку от этого мало.

ЧАСТЬ 2. ЭЛЕМЕНТЫ ИСТОРИИ

Превосходно рассказанная история — это гармоничное сочетание драматургической структуры, сеттинга, характеров, жанра и идеи. Чтобы это все зазвучало, автор должен изучить элементы истории, как если бы они были инструментами оркестра, — сначала каждый в отдельности, а затем во взаимодействии.

2. СТРУКТУРНОЕ МНОГООБРАЗИЕ

ТЕРМИНОЛОГИЯ СТРУКТУРЫ ИСТОРИИ

Любой персонаж, который появляется в вашем воображении, приносит с собой множество вариантов построения истории. При желании вы можете начать повествование с момента, предшествующего его рождению, и наблюдать за ним день за днем, десятилетие за десятилетием до тех пор, пока он не покинет этот мир. Жизнь человека охватывает сотни тысяч часов существования, одновременно и сложных, и многоуровневых.

История жизни любого персонажа предоставляет нам широчайшие возможности для творчества, простираясь от мгновения до вечности, от внутренних переживаний до космических событий. Мастерство сценариста в том и состоит, чтобы, выбрав всего лишь несколько моментов, показать жизнь героя во всей ее полноте.

Вы можете начать рассказ, углубившись во внутренний мир главного героя, и описывать лишь его мысли и чувства, когда он бодрствует или видит сны. Затем перейти на уровень личного конфликта с семьей, друзьями любовниками. Раздвинуть рамки конфликта и распространить его на социальные институты — школу, профессиональную деятельность, церковь, правосудие. И даже больше: заставить персонаж вступить в противоречие с окружающим миром, где на городских улицах подстерегают опасности и смертельные болезни, машина не заводится, а время истекает. Всегда есть возможность комбинировать эти уровни.

Однако столь сложное и пространное *жизнеописание* должно уместиться в *рассказанную историю.* Для того чтобы создать художественный фильм, вам придется вместить в два коротких часа бурлящую массу событий и чувств, наполняющих жизнь героя, и все то, что останется за рамками сценария. Именно так и происходит, когда история хорошо рассказана. Разве вы не замечали, что когда ваши друзья возвращаются из кинотеатра и вы спрашиваете, о чем был фильм, то нередко они помещают *рассказанную историю* внутрь *жизнеописания?*

«Замечательный фильм! О парне, который вырос на ферме издольщика. Ребенком он вместе со своей семьей до изнеможения трудился на поле под палящими лучами солнца. Потом пошел в школу, но учился не очень хорошо, потому что каждый день вставал на рассвете, чтобы заняться прополкой. Однажды кто-то дал ему гитару, он научился играть, а затем начал писать песни... Устав от непосильного труда, он сбежал из дома и стал зарабатывать на жизнь, играя в дешевых барах. Затем познакомился с красивой девушкой, у которой был прекрасный голос. Они полюбили друг друга, начали выступать вместе и очень скоро стали известными. Однако проблема заключалась в том, что в центре внимания публики всегда была его подруга. Он писал песни, договаривался о выступлениях, аккомпанировал ей, но люди приходили, чтобы посмотреть только на нее. Оттесненный на задний план, он начал пить. В конце концов, девушка его выгнала. Опять бродяжничество и полный моральный упадок. Однажды он просыпается в номере дешевого мотеля в пыльном городке на Среднем Западе, где-то в глухомани, без денег, без

друзей — отчаявшийся пьяница, у которого нет даже десяти центов, чтобы позвонить, да и звонить некому».

Одним словом, это история жизни главного героя фильма «Нежное милосердие» (Tender Mercies), рассказанная с момента его рождения. Но ничего из вышеперечисленного в фильме нет. Действие начинается в то утро, когда Мак Следж в исполнении Роберта Дюваля, открыв глаза, понимает: дальше падать некуда. Дальнейшие два часа экранного времени охватывают происходящее с ним в течение следующего года. Однако эпизоды выстроены так, что мы узнаем и о прошлом Следжа, и о важных событиях настоящего, а в последних кадрах показано его будущее. Перед нами жизнь человека от рождения до смерти, уместившаяся на страницах сценария Хортона Фута, получившего премию «Оскар» в номинации «Лучший оригинальный сценарий».

Структура

Жизнеописание представляет собой полноводный поток, из которого сценарист должен выбрать то, что можно использовать для истории. Выдуманные миры — это вовсе не страна грез, а мастерские, в которых мы трудимся в поисках материала для фильма. Однако на вопрос «Как вы делаете свой выбор?» два сценариста ответят по-разному. Некоторые занимаются поисками главного героя, другие ищут сюжетную линию или конфликт, а кто-то настроение, образы или диалог. Однако невозможно построить историю на основе только одного элемента. Фильм — это не отображение отдельных конфликтов или поступков, характеров или эмоций, остроумных диалогов или символов. Сценарист должен искать *события,* так как именно они включают в себя все перечисленное, а иногда и больше.

Структура — это набор событий из истории жизни персонажей, выстраиваемых в тщательно спланированной последовательности для того, чтобы вызвать у зрителей определенные эмоции и выразить особое мироощущение.

Событие может возникать в результате деятельности людей или оказывать на них влияние, тем самым характеризуя их; оно происходит в конкретной обстановке, формирует образ, действие и диалог, извлекает энергию из конфликта, вызывая эмоциональный отклик у персонажей и зрителей. Однако выбор событий не может быть случайным; они должны быть скомпонованы в определенной последовательности, как это происходит в процессе сочинения музыкального произведения. Что следует включить в данный набор? От чего отказаться? Что поставить в начало, а что в конец?

Для ответов на эти вопросы необходимо ясно видеть цель и понять, зачем нужен такой порядок событий. Во-первых, речь может идти о выражении собственных чувств. Однако если история не находит отклика у зрителей, то подобная цель превращается в потакание собственным прихотям. Вторая задача — выражение идей, но если они не будут интересны аудитории, возникает опасность солипсизма. Поэтому построение структуры требует двойного подхода.

Событие

«Событие» означает *изменение.* Если на улице было сухо, а после короткого дневного сна вы смотрите в окно и видите, что все стало мокрым, то вывод очевиден: произошло событие под названием «дождь». Мир претерпел изменение. Однако невозможно снять фильм, основываясь только на смене погоды, — хотя встречаются люди, которые пытаются это сделать. *События истории* должны быть наполнены глубоким смыслом. Сделать событие значимым можно, лишь связав его с персонажем. Когда вы видите, как кого-то настиг ливень, в этом зрелище больше смысла, чем в залитой дождем улице.

Событие — это часть истории, где происходит существенное изменение в жизни

персонажа, которое выражается и воспринимается в соответствии с его ценностью.

Для того чтобы изменение приобрело значимость, вы должны представить его, а зрители отреагировать, исходя из его ценности. Используя слово «ценность», я имею в виду не достоинства или «семейные ценности» в морализаторском смысле. Понятие *ценность истории* более широко. Ценность — это суть истории. В нашем случае речь идет об искусстве представления миру восприятия ценностей.

Ценности истории — это универсальные свойства человеческих переживаний и опыта, которые в какой-то момент могут быть то позитивными, то негативными.

Например, к категории «ценности истории» можно отнести жизнь и смерть (позитивная и негативная ценность), а также любовь и ненависть, свободу и рабство, правду и ложь, смелость и трусость, верность и предательство, мудрость и глупость, силу и слабость, волнение и скуку, и так далее. Все эти парные характеристики переживаний, способные в любую минуту изменить знак своего «заряда», являются ценностями истории. Они могут быть нравственными — добро и зло; этическими — правильно и неправильно; или просто обладать ценностью. Надежда и отчаяние не относятся ни к нравственным, ни к этическим ценностям, однако мы всегда знаем, какое испытываем чувство.

Представьте, что вы находитесь в Восточной Африке 1980-х годов, где царит засуха, и, таким образом, на карту поставлено все: речь идет о жизни и смерти. Мы начинаем с негативного момента: ужасный голод убивает тысячи людей. Если в ближайшее время пойдет дождь, который снова окрасит землю в зеленый цвет, вернет животных на пастбища и поможет людям выжить, то его значение будет огромным, поскольку произойдет переход от негатива к позитиву, от смерти к жизни.

Однако каким бы важным ни было это событие, его нельзя считать событием истории, так как оно носит случайный характер. В конце концов, в Восточной Африке периодически выпадает дождь. Несмотря на то, что совпадения допускаются, история не может быть построена только на случайных событиях, какой бы ценностью они ни обладали.

Событие истории вызывает значимое изменение в жизни персонажа, которое выражается и воспринимается в соответствии с его ценностью и проявляется через конфликт.

Вернемся к миру, охваченному засухой. Появляется человек, считающий себя «колдуном, насылающим дождь». У этого персонажа наблюдается глубокий внутренний конфликт: он страстно верит в свою способность вызвать дождь (хотя ничего подобного никогда не делал) и в ужасе от мысли о том, что он глуп или безумен. Он встречает женщину, влюбляется в нее, начинает страдать, когда она сначала пытается поверить в него, а затем отворачивается, считая его шарлатаном. Еще один серьезный конфликт существует между ним и окружающими его людьми — некоторые верят ему, считая мессией, другие же стремятся выгнать из города. Наконец, происходит беспощадное столкновение с физическим миром — дуют суховеи, на небесах нет ни облачка, земля выжжена солнцем. Если бы этот человек смог преодолеть все свои внутренние и личные конфликты, победить в борьбе с обществом и силами природы и в конце концов упросить дождь пролиться с безоблачного неба, то подобная буря могла бы обрести величественное и грандиозное значение, так как это и есть *изменение, обусловленное конфликтом.* В данном случае речь шла о фильме «Благодетель» (The Rainmaker), сценарий которого был написан Ричардом Нэшем на основе его собственной пьесы.

Сцена

При создании типового фильма сценарист использует от сорока до шестидесяти событий истории, или, как их принято называть, сцен. Писатель может включить в свое произведение более шестидесяти сцен, а драматурги, за редким исключением, не более сорока.

Сцена — это действие, выраженное через конфликт, происходящее в определенном пространстве на протяжении более или менее продолжительного периода времени и обладающее в данный момент жизни персонажа хотя бы одной достаточно значимой ценностью. Теоретически любая сцена является событием истории.

Внимательно проанализируйте каждую из написанных вами сцен и задайте себе ряд вопросов. Что является наиболее важным в жизни персонажа в данный момент? Любовь? Правда? Что-то другое? Каким зарядом обладает эта ценность в кульминации сцены? Положительным? Отрицательным? Отчасти и тем и другим? Запишите ответы. Затем обратитесь к заключительной части сцены: как теперь можно определить данную ценность? Как положительную? Отрицательную? Или она имеет двойственный характер? Сделайте записи и сравните их с предыдущими. Если записанное вами при анализе завершающей части сцены ничем не отличается от первоначальных выводов, то предстоит ответить на еще один важный вопрос: зачем эта сцена вообще включена в мой сценарий? Когда с начала до конца сцены жизненная ситуация остается неизменной, ничего значимого не происходит. В сцене присутствует действие — какие-либо разговоры или поступки, но в том, что касается ценности, никаких изменений нет. Такую сцену нельзя считать событием.

Зачем же тогда сцена нужна истории? Ответ почти очевиден: она выполняет роль «экспозиции». Сцена необходима для того, чтобы сообщать зрителям информацию о характерах, мире или историческом прошлом. Если единственным обоснованием для существования какой-либо сцены служит экспозиция, то сценарист должен безжалостно ее вычеркнуть и включить содержащуюся в ней информацию в другую часть фильма.

Ни одной сцены, которая ничего не меняет. К такому идеалу надо стремиться. Мы должны доводить каждую сцену до конца, превращая позитивную ценность в жизни персонажа в негативную или наоборот. Следовать этому принципу может быть и не просто, но в этом нет ничего невозможного.

Данному требованию, безусловно, отвечают «Крепкий орешек» (Die Hard), «Беглец» (The Fugitive) и «Соломенные псы» (Straw Dogs), однако этот идеал находит более тонкое и точное отражение в лентах «На исходе дня» (Remains of the Day) и «Случайный турист» (The Accidental Tourist). Различие в том, что фильмы, относящиеся к жанру *боевика*, раскрывают общественные ценности, такие как свобода/принуждение или справедливость/несправедливость, а в драме на первый план выходят личные ценности: самосознание/самообман или смысл/бессмысленность жизни. Если сцена не представляет собой настоящее событие, удалите ее.

Например:

Крис и Энди любят друг друга и живут вместе. Однажды утром они просыпаются и начинают ссориться из-за пустяков. На кухне, где им приходится торопливо готовить завтрак, небольшая размолвка разрастается. В гараже, когда они садятся в машину, чтобы вместе отправиться на работу, ссора становится угрожающей. В конце концов во время поездки по шоссе дело доходит до потасовки. Энди выруливает машину на обочину и выскакивает из нее, тем самым положив конец их отношениям. Подборка действий и мест, где все это происходит, создает сцену, на протяжении которой молодые люди переходят от позитива (любовь и совместная жизнь) к негативу (ненависть друг к другу и расставание).

Четыре разных места действия — спальня, кухня, гараж и шоссе — это точки установки камеры, а не настоящие сцены. Привнося еще большее напряжение в поведение героев и делая критический момент более правдоподобным, они не изменяют статус рассматриваемых ценностей. Утром, по мере развития ссоры, пара все еще остается вместе и, предположительно, сохраняет свою любовь. Однако когда действие достигает поворотной точки — хлопает дверца машины, и Энди заявляет «Все кончено!», — жизнь двух влюбленных резко меняется, действие превращается в поступок, а набросок становится законченной сценой, **событием истории.**

Как правило, проверить, образует ли ряд действий настоящую сцену, помогает простой вопрос: можно ли это же написать по принципу «все в одном», то есть с соблюдением условий единства времени и места? В нашем примере ответ утвердительный. Ссора молодых людей могла бы начаться в спальне, там же разрастись до скандала и закончиться разрывом отношений. Бесчисленное множество пар расстается в спальнях. Или на кухне. Или в гараже. А иногда даже не на шоссе, а в офисном лифте. Драматург может написать сцену «все в одном», так как существующие в театре постановочные ограничения часто вынуждают соблюдать требования единства времени и места; с другой стороны, романист или сценарист по самым разным причинам могут «растягивать» сцену, разделяя ее во времени и пространстве, чтобы показать будущие места действия, оценить вкус Крис в подборе мебели или манеру вождения автомобиля Энди. Такая сцена могла бы прерываться другой, возможно, с привлечением второй пары. Количество вариантов бесконечно, однако во всех случаях это должно быть отдельное событие истории, сцена «разрыв влюбленных».

Кадр

Самая маленькая структурная единица внутри сцены — кадр. (Не следует путать со словом *beat*, указывающим на короткую паузу в диалоге.)

Кадр — это изменение отношений между персонажами в рамках их действий или реакций. Кадр за кадром меняющиеся взаимоотношения формируют развитие сцены.

Рассмотрим более подробно сцену «разрыв влюбленных». Когда звонит будильник, Крис поддразнивает Энди, а он отвечает ей в том же духе. Пока они одеваются, поддразнивание переходит в сарказм, и молодые люди начинают обмениваться оскорблениями. На кухне Крис угрожает Энди: «Если я от тебя уйду, детка, ты будешь очень несчастен...». Однако в ответ на подобное запугивание он выпаливает: «Думаю, мне такое несчастье понравится!» В гараже Крис, боясь потерять Энди, умоляет его остаться, но он только насмехается над ее мольбами. Наконец, в мчащейся машине Крис пускает в ход кулаки. Драка, визг тормозов. Энди выскакивает из машины с окровавленным носом, хлопает дверцей и кричит: «Все кончено!» Крис, ошеломленная, остается.

Эта сцена построена на основе шести кадров, шести совершенно разных стилей поведения, шести четко выраженных изменений действия/реакции: взаимное поддразнивание, за которым следует обмен оскорблениями, затем высказываемые угрозы и провоцирование друг друга, далее мольбы и насмешки и в конце концов применение силы, которое приводит к последнему кадру и поворотному моменту: решение Энди и его поступок, ставящий точку в отношениях, а также потрясение Крис.

Эпизод

Кадры складываются в сцены. Сцены, в свою очередь, формируют еще одну крупную структурную единицу — *эпизод*. В каждой сцене происходит значимое изменение жизненной ситуации, в которую вовлечен персонаж, однако от события к событию степень этого изменения может быть самой разной. Сцены предполагают довольно

мелкие, хотя и важные изменения. А последовательность сцен позволяет показать более значительное, решающее изменение.

Эпизод — это последовательный ряд сцен (как правило, от двух до пяти), который заканчивается кульминационным моментом, оказывающим более значительное влияние на дальнейшее развитие сюжета, чем это было в любой предшествующей сцене.

Возьмем, к примеру, следующий эпизод, состоящий из трех сцен.

Экспозиция. Молодую деловую женщину по имени Барбара, сделавшую удачную карьеру на Среднем Западе, специалисты по подбору персонала, так называемые «охотники за головами», приглашают на интервью в нью-йоркскую компанию. Приглашение на ответственную должность позволит ей сделать огромный шаг в карьере. Она очень хочет получить эту работу, но решение пока не принято (негативный момент). Она входит в число шести кандидатов-финалистов. Руководители понимают, что от человека, занимающего данную должность, будет зависеть общественное положение компании, поэтому перед принятием окончательного решения хотят увидеть, как кандидаты ведут себя в неофициальной обстановке, и приглашают их на прием в Верхнем Ист-Сайде Манхеттена.

Первая сцена: Отель в Вест-Сайде, где Барбара готовится к вечернему приему. В данном случае речь идет о противопоставлении таких ценностей, как вера в собственные силы и сомнение в своих возможностях. Нашей героине необходима абсолютная уверенность в себе, чтобы добиться успеха на вечере, но ее охватывает страх (негативный момент). Она меряет шагами номер, думая, что сделала глупость, приехав в Нью-Йорк, где ее могут съесть живьем. Вытряхивает из чемодана свои вещи и начинает примерять одну за другой, но каждый последующий наряд кажется ей хуже предыдущего. К тому же ее густые вьющиеся волосы не поддаются укладке. Пытаясь решить проблему с одеждой и прической, она решает все прекратить и не подвергать себя унижению.

Неожиданно раздается телефонный звонок. Это ее мать, которая добавляет в бочку меда ложку дегтя, стараясь пробудить в дочери чувство вины рассказами о своем одиночестве и страхе быть брошенной. Барбара вешает трубку и понимает, что пираньи с Манхэттена не идут ни в какое сравнение с огромной белой акулой, которая ждет ее дома. *Ей нужна эта работа!* Она с удивлением обнаруживает, что может составить прекрасный комплект из вещей и аксессуаров, которые никогда раньше не пробовала объединить. Ее волосы, словно по волшебству, укладываются в чудесную прическу. Подойдя к зеркалу, она видит, что выглядит великолепно, а глаза сияют, излучая уверенность (позитивный момент).

Вторая сцена: Под козырьком у входа в отель. Гром, молнии, проливной дождь. Барбара приехала из Терре-Хота и не знала, что при регистрации в отеле следует дать швейцару пять долларов чаевых, поэтому он не собирается выходить под дождь, чтобы найти для нее такси. Кроме того, во время грозы в Нью-Йорке на улицах почти нет машин. Итак, она изучает карту города, размышляя, что же ей делать. Она понимает, что если пойдет пешком от Западных восьмидесятых улиц к авеню Сентрал-парк-уэст, далее до Пятьдесят девятой улицы, пересечет Сентрал-парк-саут, выйдет на Парк-авеню и поднимется по Восточным восьмидесятым улицам, то обязательно опоздает на прием. Поэтому она решается на то, что советуют никогда не делать — пересечь Центральный парк поздно вечером. В данной сцене появляется новая ценность — жизнь/смерть.

Барбара прикрывает голову газетой и бросается в ночь, ставя на кон собственную жизнь (негативный момент). В небе сверкают молнии, и внезапно ее окружает шайка преступников, которые и в дождь, и в ясные дни поджидают здесь глупцов, бродящих по парку ночью. Однако недаром наша героиня посещала занятия по карате. Она пробивается через обступивших ее бандитов, круша на ходу челюсти и усыпая асфальт выбитыми зубами, и наконец выбегает из парка (позитивный момент).

Третья сцена: Зеркальный вестибюль в многоэтажном доме на Парк-авеню. Теперь на первый план выходит другая ценность — социальный успех / социальная неудача. Барбара осталась в живых. Но она смотрит в зеркало и видит себя мокрой, как мышь: в волосах запутались обрывки газеты, одежда покрыта пятнами крови — пусть это кровь бандитов, но все-таки кровь. Уверенность сменяется сомнениями и страхом, и героиня понимает, что потерпела провал как личность (негативный момент), сопровождающийся катастрофой в социальном плане (негативный момент).

Подъезжают такси с другими кандидатами. Все нашли машины; все одеты с нью-йоркской элегантностью. Они жалеют бедную неудачницу со Среднего Запада и заводят ее в лифт.

В пентхаусе они высушивают Барбаре волосы и находят для нее какие-то случайные вещи, которые она надевает. Из-за своего необычного вида героиня весь вечер находится в центре внимания. Уверенная в том, что все уже потеряно, она расслабляется, начинает вести себя естественно, откуда-то появляется раскованность, которую она раньше в себе не замечала: она не только рассказывает всем о сражении в парке, но и шутит по этому поводу. Слушатели то приходят в ужас от услышанного, то смеются от всей души. К концу вечера руководители компании точно знают, кого они хотят видеть на этой должности: им нужен человек, способный пережить ужасное испытание в парке и сохранить такое хладнокровие. Вечер заканчивается личным и социальным триумфом героини, которая получает желанную работу (вдвойне позитивный момент).

Каждая сцена раскрывает собственную ценность или ценности. В первой сцене это переход от неверия в собственные силы к уверенности. Во второй — от смерти к жизни, от уверенности к поражению. В третьей сцене — от провала к триумфу. Однако три сцены образуют последовательность, эпизод, который представляет еще одну, более значительную ценность, превосходящую все другие и подчиняющую их себе, — это *РАБОТА*. В начале эпизода у героини *нет работы.* Третья сцена становится его кульминационным моментом, потому что социальный успех позволяет ей получить *работу.* С точки зрения Барбары, *работа* — огромная ценность, ради которой стоит рисковать жизнью.

Полезно озаглавить каждый эпизод, чтобы понять, зачем он присутствует в фильме. Цель представленной здесь последовательности сцен под названием «получение работы», заключается в том, чтобы героиня перешла от состояния *отсутствия работы* к ее *получению.* Подобный переход мог бы произойти в рамках сцены с участием менеджера по персоналу. Однако для того чтобы сказать нечто большее, чем обсуждение уровня «компетенций кандидата», мы можем создать полноценный эпизод, в рамках которого не только будет рассказано, как героиня получает работу, но ярко проявится ее характер, будут раскрыты отношения с матерью, показаны Нью-Йорк и компания, в которой героине предстоит трудиться.

Акт

Сцены предполагают *небольшие,* но важные изменения; серия сцен образует эпизод, который вызывает изменения *среднего* уровня, более эффективные; серия эпизодов формирует следующий крупный структурный элемент фильма — *акт,* где в жизни персонажа происходит *значительное* изменение. Начальная сцена, кульминационная сцена эпизода и сцена, представляющая собой высшую точку каждого акта, различаются степенью изменения или, если быть более точным, степенью влияния (в лучшую или худшую сторону) на персонаж — его внутреннюю жизнь, личные отношения, судьбу или на все в совокупности.

Акт — это серия эпизодов, где в кульминационной сцене достигается высшая точка напряжения, вызывающая значительное изменение ценностей и способная оказать более сильное влияние на жизнь персонажа, чем любые предыдущие

эпизоды или сцены.

История

Несколько актов образуют самый крупный структурный элемент сценария — *историю.* История — это одно очень большое событие. Если сравните определенную ситуацию в жизни персонажа в начале истории с ее ценностной значимостью в конце, то увидите *дугу фильма* — изменение огромного диапазона, которое превращает жизненную ситуацию, представленную в его начале, в ту, что показана в конце. Эта финальная ситуация, последнее изменение, должно быть *полным* и *необратимым.*

Изменение, происходящее в рамках сцены, может быть аннулировано: например, влюбленная пара из предложенного нами наброска соединится снова: каждый день люди расстаются, а затем возвращаются друг к другу. Можно повернуть вспять то, что происходит в эпизоде: деловая женщина со Среднего Запада получит желанную должность только для того, чтобы понять: она должна подчиняться начальнику, которого ненавидит, и пожалеть о том, что уехала из Терре-Хота. Кульминационный момент акта также обратим: персонаж может умереть, как это было во втором акте фильма «Инопланетянин» (Е. Т.), а затем снова вернуться к жизни. Почему бы нет? В современных больницах людей постоянно реанимируют. Таким образом, с помощью сцены, эпизода и акта сценарист создает мелкие, небольшие и значительные изменения, однако, как предполагается, каждое из них может быть отменено. Это правило не действует, когда речь идет о кульминационном моменте последнего акта.

КУЛЬМИНАЦИЯ ИСТОРИИ. История — это серия актов, которые ведут к кульминационному моменту последнего акта или всей истории, предполагающему полное и необратимое изменение.

Если вы сможете добиться того, чтобы самый непритязательный элемент истории выполнял свою задачу, то главная цель повествования будет достигнута. Сделайте так, чтобы каждая фраза диалога или строка описания меняли поведение персонажей или создавали условия для подобного изменения. Добивайтесь, чтобы кадры составляли сцены, сцены образовывали эпизоды, которые в свою очередь будут превращаться в акты, а последние подведут историю к ее кульминации.

Сцены, где в жизни героини из Терре-Хота произошел переход от сомнений к уверенности, от опасности к выживанию, от социального поражения к успеху, объединяются в эпизод, приводящий ее от *Отсутствия работы к РАБОТЕ.* Этот исходный эпизод открывает серию эпизодов, которые в кульминационный момент первого акта позволят героине перейти от *ОТСУТСТВИЯ РАБОТЫ к ДОЛЖНОСТИ ПРЕЗИДЕНТА КОМПАНИИ.* Кульминация первого акта определяет второй — с жестокими корпоративными войнами, предательством друзей и коллег. В его наивысшей точке героиню увольняют по решению совета директоров, и она *оказывается на улице.* Такой поворот событий приводит ее в конкурирующую компанию, где она, воспользовавшись знанием коммерческих секретов, полученным во время пребывания на посту президента, снова быстро достигает высокого положения, что позволяет ей насладиться *уничтожением своих бывших работодателей.* Таким образом, мы подходим к кульминации истории и видим, как к концу фильма главная героиня из *трудолюбивого, жизнерадостного* и *честного молодого работника,* представшего перед нами в начале фильма, превращается в *безжалостного, циничного* и *безнравственного* ветерана корпоративных войн — полное и необратимое изменение.

ТРЕУГОЛЬНИК ИСТОРИИ

В некоторых литературных кругах слово «сюжет» стало считаться почти

непристойным, имеющим банальный коммерческий подтекст. Очень жаль, так как данное слово является точным термином, определяющим внутренне устойчивую, взаимосвязанную цепь событий, которая разворачивается во времени, формируя и выстраивая историю. Невозможно представить создание хорошего фильма без вспышек вдохновения, но его сценарий никогда не бывает написанным спонтанно. Случайные замыслы не могут оставаться случайными. Сценарист должен снова и снова переписывать то, что возникло в минуту вдохновения, стараясь сохранить впечатление спонтанности, ведь ему хорошо известно, сколько нужно сил и труда, чтобы все выглядело легко и естественно.

Выстраивать сюжет — значит перемещаться в пространстве истории, полной опасностей, и выбирать верное направление из десятка возможных. Сюжет — это сделанный сценаристом выбор событий и их компоновка во времени.

И опять: что следует включить в сценарий? От чего отказаться? Что использовать в первую очередь, а что потом? События необходимо отбирать. Так или иначе это делает сценарист, и в результате появляется сюжет.

После премьеры фильма «Нежное милосердие» (Tender Mercies) некоторые критики называли его «бессюжетным», а позже хвалили за это. Однако в «Нежном милосердии» сюжет не только присутствует, но и искусно разворачивается на самой сложной из всех «территорий» — в рамках истории, где дуга фильма существует в сознании главного героя, который переживает глубокое и необратимое изменение своего отношения к жизни и/или самому себе.

У прозаиков создание таких историй не вызывает особых сложностей. Ведя рассказ от третьего или первого лица, писатель может открыто выражать мысли и чувства, чтобы усилить драматизм происходящего только за счет внутренних переживаний героя. Сценаристу сделать нечто подобное гораздо труднее. Мы не можем поместить камеру в голову актера и показать его мысли, хотя кое-кто хотел бы попробовать. И все-таки надо сделать так, чтобы зрители могли понять внутренний мир героя исходя из его поведения, не перегружая звуковой ряд закадровыми комментариями или многочисленными поясняющими диалогами. Джон Карпентер как-то сказал: «Фильмы — это физическое воплощение того, что происходит в умах».

Чтобы раскрыть великий переворот, произошедший с его героем, Хор-тон Фут начинает сценарий фильма «Нежное милосердие» с терзаний Мака Следжа от понимания бессмысленности своей жизни. Он медленно убивает себя с помощью алкоголя, потому что во всем разуверился — в семье, в работе, в окружающем мире — и ничего уже не ждет. В ходе дальнейшего развития сценария Фут избегает избитых штампов в виде мгновенного обретения смысла жизни благодаря великой любви, неожиданному громкому успеху или божественному вдохновению. Вместо этого он показывает нам человека, который пытается построить простую, но наполненную смыслом жизнь, сплетая воедино множество тонких нитей любви, музыки и души. В конце концов Следж постепенно осознает, что жизнь стоит того, чтобы за нее бороться.

Мы можем только представить, сколько труда и душевных сил Хортон Фут вложил в создание сюжета этого неоднозначного и сложного фильма. Всего лишь один неверный шаг — недосказанность или лишняя сцена, небрежно описанное событие — и захватывающее путешествие по внутреннему миру Мака Следжа рассыплется, словно карточный домик, и превратится в обычное описание. Следовательно, сюжет не ограничивается наличием захватывающих поворотов и отступлений или постоянного тревожного ожидания и очень сильного удивления. Сценарист должен тщательно отбирать события и компоновать их во времени. С точки зрения композиции или структуры любая история имеет сюжет.

Архисюжет, мини-сюжет, антисюжет

Несмотря на то, что существует огромное множество вариантов событий, их число не бесконечно. В искусстве существует треугольник формальных возможностей, который отображает карту вселенной под названием «истории». Он включает в себя все многообразие космологии сценаристов, разнообразные варианты их видения и реальных жизненных ситуаций. Для определения своего места в этой вселенной вам необходимо изучить нанесенные на эту карту координаты, соотнести их с тем, что вы сейчас делаете, и найти дорогу к той точке, где сходятся пути авторов, обладающих похожим видением.

Вершина треугольника историй — принципы, образующие *классическую структуру.* Они являются поистине «классическими»: не подвластны времени, существуют в самых разных культурах, являются основополагающими для любого человеческого сообщества, цивилизованного и первобытного, и уходят корнями в далекое прошлое, когда истории существовали только в устной форме. Принципы классической структуры действовали уже 4000 лет назад, когда на двенадцати клинописных табличках была высечена эпическая поэма о Гильгамеше, ставшая древнейшим в мире литературным произведением, зафиксированным в письменном виде.

Классическая структура — это история, завершающаяся полным и необратимым изменением, в центре которой находится активный главный герой, противостоящий главным образом внешним силам и добивающийся желаемого на протяжении длительного времени в рамках постоянной и причинно-обусловленной вымышленной реальности.

Этот набор вечных принципов я называю «архисюжетом»: в данном случае приставка «архи» используется в своем словарном значении, которое звучит как «старшинство, главенство; высшая степень чего-либо».

Тем не менее архисюжет не единственная форма повествования. В левый нижний угол треугольника я поместил все примеры минимализма. Как очевидно из самого названия, минимализм предполагает, что автор начинает с элементов классической структуры, а затем сокращает их, сужая или сжимая, избавляя от излишеств или усекая характерные детали архисюжета. Я называю этот набор минималистических вариантов *мини-сюжетом.* Речь не идет об *отсутствии сюжета,* подобная история может быть воплощена на экране столь же хорошо, как архисюжет. Более того, минимализму свойственна простота и экономичность при одновременном сохранении атрибутов классики, что позволяет создать фильм, который доставит удовольствие зрителям. Выходя из кинотеатра, они будут говорить: «Какая чудесная история!»

В правом нижнем углу треугольника находится *антисюжет,* представляющий собой кинематографический аналог антиромана, или «нового романа», и театра абсурда. Данный набор антиструктурных вариантов не предполагает сокращение классического сюжета, а поворачивает его в обратном направлении, вступая в противоречие с традиционными формами и даже высмеивая саму идею формальных принципов. Создателя антисюжета редко интересует минимализм или простота; напротив, чтобы прояснить свои «революционные» замыслы, он дает жизнь фильмам, которым присуща экстравагантность и осознанное преувеличение.

Архисюжет — это мясо, картофель, макароны, рис и пшенная каша мирового кинематографа. В течение последних ста лет он лег в основу огромного числа фильмов, которые получили международное признание. Если мы охватим взглядом эти десятилетия, то найдем поразительное множество историй с архисюжетом — «Большое ограбление поезда» (The Great Train Robbery, США, 1904), «Последние дни Помпеи» (The Last Days of Pompeii, Италия, 1913), «Кабинет доктора Калигари» (The Cabinet of Dr. Caligari, Германия, 1920), «Алчность» (Greed, США, 1924), «Броненосец "Потемкин"» (СССР, 1925), «М» (M, Германия, 1931), «Цилиндр» (Top Hat, США, 1935), «Великая иллюзия» (La Grand Illusion, Франция, 1937), «Воспитание крошки» (Bringing Up Baby, США, 1938), «Гражданин Кейн» (Citizen Kane, США, 1941), «Короткая встреча» (Brief Encounter, Великобритания, 1945), «Семь самураев» (The Seven Samurai, Япония, 1954), «Марти» (Marty, США, 1955), «Седьмая печать» (The Seventh Seal, Швеция, 1957), «Мошенник» (The Hustler, США, 1961), «Космическая одиссея — 2001» (2001: A Space Odyssey, США, 1968), «Крестный отец — 2» (The Godfather, Part II, США, 1974), «Дона Флор и два ее мужа» (Dona Flor and Her Two Husbands, Бразилия, 1978), «Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda, Великобритания, 1988), «Большой» (Big, США, 1988), «Цзюй Доу» (Ju Dou, Китай, 1990), «Тельма и Луиза» (Thelma & Louise, США, 1991), «Четыре свадьбы и одни похороны» (Four Weddings and a Funeral, Великобритания, 1994), «Блеск» (Shine, Австралия, 1996).

Фильмы с мини-сюжетом не так разнообразны, но тоже известны во всем мире: «Нанук с севера» (Nanook of the North, США, 1922), «Страсти Жанны ДАрк» (La Passion de Jeanne DArc, Франция, 1928), «Ноль за поведение» (Zero de Conduite, Франция, 1933), «Пайза» (Paisan, Италия, 1946), «Земляничная поляна» (Wild Strawberries, Швеция, 1957), «Музыкальная комната» (The Music Room, Индия, 1964), «Красная пустыня» (The Red Desert, Италия, 1964), «Пять легких пьес» (Five Easy Pieces, США, 1970), «Колено Клэр» (Claire's Knee, Франция, 1970), «Империя чувств» (In the Realm of the Senses, Япония, 1976), «Нежное милосердие» (Tender Mercies, США, 1983), «Париж, Техас» (Paris, Texas, Германия /Франция, 1984), «Жертвоприношение» (The Sacrifice, Швеция/Франция, 1986), «Пеле-завоеватель» (Pelle The Conqueror, Дания, 1987), «Похищенные дети» (Stolen Children, Италия, 1992), «Там, где течет река» (A River Runs Through It, США, 1993), «Жить» (To Live, Китай, 1994) и «Давайте потанцуем» (Shall We Dance, Япония, 1997). Мини-сюжет присутствует и в сюжетно-тематических документальных фильмах, таких как «Благосостояние» (Welfare, США, 1975).

Примеры антисюжета встречаются не столь часто, главным образом в фильмах, созданных в Европе после Второй мировой войны: «Андалузский пес» (Un Chien Andalou, Франция, 1928), «Кровь поэта» (Blood of the Poet, Франция, 1932), «Полуденные сети» (Meshes of the Afternoon, США, 1943), «Бегущий, прыгающий и стоящий смирно фильм» (The Running, Jumping and Standing Still Film, Великобритания, 1959), «В прошлом году в Мариенбаде» (Last Year at Marienbad, Франция, 1960), «$8^1/_2$» (Италия, 1963), «Персона» (Persona, Швеция, 1966), «Уик-энд» (Weekend, Франция, 1967), «Смерть через повешение» (Death by Hanging, Япония, 1968), «Клоуны» (Clowns, Италия, 1970), «Монти Пайтон и Священный Грааль» (Monty Python and the Holy Graal, Великобритания, 1975), «Этот смутный объект желания» (That Obscure Object of Desire, Франция, Италия, 1977), «Нетерпение чувств» (Bad Timing, Великобритания, 1980), «Более странно, чем в раю»

(Stranger Than Paradise, США, 1984), «После работы» (After Hours, США, 1985), «Зет и два нуля» (A Zed & Two Noughts, Великобритания, Нидерланды, 1985), «Мир Уэйна» (Wayne's World, США, 1993), «Чунцинский экспресс» (Chungking Express, Гонконг, 1994), «Шоссе в никуда» (Lost Highway США, 1997). К категории антисюжета можно отнести такие документальные фильмы, как «Ночь и туман» (Night and Fog, Франция, 1955) Алена Рене и «Коянискатси» (Koyaanisqatsi, США, 1983).

ФОРМАЛЬНЫЕ РАЗЛИЧИЯ ВНУТРИ ТРЕУГОЛЬНИКА ИСТОРИИ

Закрытая и открытая концовка

Архисюжет предполагает наличие закрытой концовки, когда даются ответы на все вопросы, поднятые историей, и удовлетворяются все вызванные ею эмоции. Зрители покидают кинотеатр с чувством полного удовлетворения — не остается никаких сомнений, ничего недосказанного.

Мини-сюжет, напротив, часто оставляет концовку открытой. Большинство проблем, возникших по ходу развития истории, решается, однако остаются один-два вопроса, на которые должны ответить сами зрители. Почти все вызванные фильмом переживания будут удовлетворены, но некоторый осадок в душе останется. Несмотря на то, что мини-сюжет может завершиться смысловой и эмоциональной недосказанностью, определение «открытый» не означает, что фильм прерывается на середине, оставляя все в подвешенном состоянии. Чувство должно быть понятным, а вопрос таким, чтобы зритель мог ответить на него самостоятельно. Все происходящее на экране следует приводить к ясным и четким альтернативам, позволяющим перевести концовку в статус закрытой.

Если в кульминационный момент истории происходит полное и необратимое изменение, даются ответы на все вопросы, поднятые в фильме, и удовлетворяются все эмоции, возникшие у зрителей, то это закрытая концовка.

Если кульминация истории оставляет без ответа один или два вопроса и некоторые неудовлетворенные эмоции, то речь идет об открытой концовке.

В кульминационный момент фильма «Париж, Техас» (Paris, Texas) происходит примирение отца и сына; их будущее определено, а наша надежда на то, что они будут счастливы, удовлетворена. Однако проблемы в отношениях между мужем и женой, матерью и сыном остаются неразрешенными. «Есть ли будущее у этой семьи? Если да, то каким оно будет?» — данные вопросы остаются открытыми. Нам предстоит отвечать на них самим, размышляя об увиденном по окончании фильма. Если вы хотите, чтобы все они были вместе, но сердце подсказывает, что герои к этому не стремятся, то вечер покажется грустным. Если вы сможете убедить себя, что теперь они заживут счастливо, — покинете кинотеатр с чувством удовлетворения. Сценарист, использующий мини-сюжет, сознательно оставляет столь важную часть работы зрителю.

Внешний и внутренний конфликт

В архисюжете особое внимание уделяется внешнему конфликту. Хотя его персонажи нередко подвержены сильным внутренним противоречиям, на первый план выходит их борьба с другими людьми, социальными институтами или какими-либо силами, существующими в материальном мире. В мини-сюжете, напротив, у главного героя могут быть достаточно сильные разногласия с семьей, обществом и окружением, однако главное внимание уделяется тем битвам, которые бушуют в его мыслях и чувствах.

Сравним пути главных героев в фильмах «Воин дороги» (The Road Warrior) и

«Случайный турист» (The Accidental Tourist). В первом безумный Макс в исполнении Мэла Гибсона превращается из самоуверенного одиночки в самоотверженного героя, однако особое значение в этой истории придается выживанию общины. Во втором жизнь автора книг о путешествиях, которого играет Уильям Хёрт, меняется, когда после развода он снова вступает в брак и становится отцом для одинокого мальчика, нуждающегося в его заботе, но основное внимание в фильме направлено на возрождение души главного героя. Внутреннее перерождение человека, страдавшего от того, что все его чувства мертвы, а теперь открытого для любви и переживаний, и стало главной дугой фильма.

Один или несколько главных героев

В центре повествования классически рассказанной истории, как правило, один главный герой — мужчина, женщина или ребенок. На протяжении всего экранного времени доминирует одна основная история, а главный герой играет в ней самую важную роль. Однако если сценарист разбивает фильм на несколько небольших историй, своего рода подсюжеты, в каждом из которых есть свой главный герой, то стремительное развитие архисюжета замедляется и возникает вариант мини-сюжета, ставшего столь популярным в 1980-х годах.

В фильме «Беглец» (The Fugitive) камера ни на минуту не упускает из вида Харрисона Форда, исполнителя главной роли: никаких отклонений в сторону, нет даже слабого намека на побочный сюжет. С другой стороны, фильм «Родители» (Parenthood) искусно соткан из не менее чем шести историй, где в каждой — свой центральный персонаж. Как в любом архисюжете, конфликты этих шести человек носят внешний характер; никто из них не переживает таких глубоких страданий и внутренних изменений, как герой «Случайного туриста» (The Accidental Tourist). Однако благодаря тому, что баталии, разворачивающиеся в этой семье, пробуждают в нас столько самых разных чувств, а каждой истории уделяется как минимум пятнадцать-двадцать минут экранного времени, их многочисленность не мешает, а помогает повествованию.

Мультисюжетность, впервые проявившаяся в таких фильмах, как «Нетерпимость» (Intolerance, США, 1916), «Гранд отель» (Grand Hotel, США, 1932), «Сквозь темное стекло» (Through a Glass darkly, Швеция, 1961) и «Корабль дураков» (Ship of Fools, США, 1965), в наши дни нашла свое воплощение в картинах «Короткие истории» (Short Cuts), «Делай, как надо!» (Do the Right Thing) и «Есть, пить, мужчина, женщина» (Eat Drink Man Woman).

Активный и пассивный главный герой

Единственному главному герою архисюжета, как правило, присущи активность и энергичность: он осознанно стремится к осуществлению своего желания через постоянно обостряющийся конфликт и изменение. Главного героя мини-сюжета нельзя назвать инертным, но он зачастую лишь реагирует на происходящее и достаточно пассивен. Обычно эта пассивность компенсируется сильной внутренней борьбой, как в «Случайном туристе» (The Accidental Tourist), или драматическими событиями, которые происходят вокруг него, как в мультисюжетном фильме «Пеле-завоеватель» (Pelle the Conqueror).

Активный главный герой в погоне за мечтой предпринимает действия, вступая в прямой конфликт с людьми и окружающим его миром.

Пассивный главный герой внешне не проявляет активности, но стремится решить свои внутренние проблемы, вступая в конфликт с противоречивыми чувствами и особенностями собственного характера.

Главный персонаж фильма «Пеле-завоеватель» (Pelle The Conqueror) — восьмилетний

мальчик, находящийся во власти взрослых, и потому у него нет иного выбора, кроме простого реагирования на происходящее. Тем не менее режиссер Билле Аугуст использует отчужденность Пеле, чтобы сделать его пассивным наблюдателем разворачивающихся вокруг него трагических историй: скрывающиеся от всех влюбленные совершают детоубийство; женщина кастрирует своего мужа за измену; человека, вставшего во главе бунта рабочих, бьют дубинкой по голове, превращая в идиота. Аугуст рассказывает о происходящем с точки зрения ребенка, поэтому жестокие события остаются за кадром или показываются на расстоянии, и мы чаще видим не причину, а только последствия. Такая структура фильма смягчает или минимизирует то, что могло бы выглядеть мелодраматично или даже безвкусно.

Линейное и нелинейное время

Действие архисюжета начинается в определенный момент, эллиптически развивается на протяжении более или менее длительного временного промежутка, после чего заканчивается. Если в фильме используются короткие ретроспективные эпизоды («обратные кадры»), то они представлены таким образом, чтобы зрители могли расположить события истории в правильном порядке. Антисюжет, напротив, нередко разделен на смещенные во времени фрагменты, что усложняет, если не делает невозможным, понимание происходящего в какой-либо линейной последовательности. Годар однажды заметил, что, согласно его эстетике, фильм должен иметь начало, середину и конец... но не обязательно именно в таком порядке.

История с «обратными кадрами» или без них, в которой события выстраиваются в последовательности, понятной зрителям, излагается в линейном времени.

История, которая беспорядочно перескакивает с одного момента времени на другой или слишком запутывает временную последовательность, и зрители не могут понять, что происходит раньше, а что — потом, излагается в нелинейном времени.

В фильме с говорящим названием Bad Timing («Плохой выбор времени», официальное название в российском прокате — «Нетерпение чувств») психоаналитик (Арт Гарфанкел) знакомится с женщиной (Тереза Расселл) во время отдыха в Австрии. В первой трети фильма рассказывается о ранней стадии их взаимоотношений, но время от времени короткие сцены переносят нас в будущее и показывают, как все развивалось и чем закончилось. Центральная часть фильма пестрит сценами, которые, как можно предположить, хронологически привязаны к середине их знакомства, причем перемежаются и с ретроспективными эпизодами, и с показом будущего героев. В последней трети фильма речь идет главным образом о последних днях, проведенных парой вместе, но эти сцены тесно переплетены с обратными кадрами, возвращающими к середине и началу истории. Фильм заканчивается показом акта некрофилии.

«Нетерпение чувств» является современной переработкой древнего представления о том, что «характер — это судьба»: участь человека зависит от того, кто он есть, а все последствия жизни определяются уникальными особенностями личности и ничем другим — ни семьей, ни обществом, ни окружением, ни случайностью. Бессистемная композиция фильма «Нетерпение чувств», перемешивая время, словно овощи в салате, отделяет персонажей от окружающего их мира. Какая разница — были они в один из уик-эндов в Зальцбурге или в Вене, обедали или ужинали, ссорились по какому-либо поводу или нет? Значение имеет только губительная магическая сила их личностей. В минуту встречи они поднялись на подножку сверхскоростного экспресса, несущегося по предначертанному им причудливому маршруту.

Причинность и случайность

В архисюжете особое внимание уделяется тому, что происходит в мире, как причина приводит к следствию, а это следствие становится причиной, инициирующей еще одно следствие. Классическая структура истории отражает бесконечную взаимосвязанность всего сущего — от очевидного до непостижимого, от глубоко интимного до эпического, от отдельной личности до международной инфосферы. Она выявляет совокупность случайностей, понимание которых придает жизни смысл. В антисюжете, напротив, причинность часто заменяется случайностью, главное внимание уделяется хаосу мироздания, который разрушает цепь причинности и ведет к раздробленности, бессмысленности и абсурду.

Причинность управляет историей, где мотивированные действия приводят к определенным последствиям, которые, в свою очередь, становятся причиной других действий и тем самым соединяют различные уровни конфликта в единую цепь эпизодов, которая завершается общей кульминацией, демонстрирующей взаимозависимость жизненных явлений.

Случайность управляет вымышленным миром, где немотивированные действия приводят в движение события, не вызывающие каких-либо последствий, и, таким образом, разделяют историю на неоднородные эпизоды, что приводит к открытой концовке, которая отражает существование, лишенное логической связи.

В фильме «После работы» (After Hours) молодой человек (Гриффин Данн) случайно знакомится в кафе на Манхэттене с девушкой. По дороге в Сохо, где находится ее квартира, последние двадцать долларов, которые есть у героя, вылетают в окно такси. Затем, в мастерской своей новой знакомой, он находит эти деньги, приколотыми к причудливой незаконченной статуе. Неожиданно для него девушка совершает заранее запланированное самоубийство. Герой оказывается в Сохо, не имея денег даже на метро, группа бдительных граждан принимает его за грабителя и начинает за ним охотиться. Побегу мешают какие-то безумные личности и затопленный туалет, но ему все-таки удается спрятаться внутри статуи, украденной настоящими грабителями. В конце концов он вываливается из их грузовика и оказывается на ступенях здания, в котором находится его офис, чтобы как раз успеть к началу рабочего дня. Герой напоминает шар на бильярдном столе, за которым играет сам Бог. Этот шар беспорядочно перекатывается с места на место, пока не сваливается в лузу.

Постоянная и непостоянная реальность

История — это метафора жизни. Она выводит нас за пределы фактического и приближает к сути. Следовательно, было бы ошибкой использовать один и тот же стандарт для реальности и истории. Создаваемые нами миры живут по своим причинно-обусловленным правилам. Архисюжет разворачивается в рамках постоянной реальности... однако в данном случае реальность не означает «подлинные обстоятельства». Даже наиболее натуралистичный, «приближенный к жизни» мини-сюжет отражает абстрактное существование. Каждая вымышленная реальность сама определяет то, что происходит внутри нее. В архисюжете эти правила не могут быть нарушены — даже если они весьма необычны.

Постоянная реальность — это вымышленные обстоятельства, определяющие формы взаимодействия между персонажами и их миром, которые остаются неизменными на протяжении всей истории, придавая ей осмысленность.

Так, в основе практически всех работ в жанре *фэнтези* лежит архисюжет, где строго соблюдаются причудливые правила «реальности». Вспомните, как в фильме «Кто подставил кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit) персонаж, которого играет актер, вынужден преследовать Роджера, мультипликационного героя. Перед закрытой дверью Роджер неожиданно становится плоским и проскальзывает в щель. А человек с грохотом натыкается на преграду. Отлично. Но теперь это становится правилом истории: никто не может поймать Роджера, потому что он способен перейти в двухмерное состояние и уйти от погони. Если бы сценарист хотел, чтобы в следующей сцене Роджера поймали, то ему пришлось бы ввести в сценарий агента-«мультяшку» или вернуться к предыдущей сцене погони и переписать ее заново. Установив правила причинности своей истории, сценарист, использующий архисюжет, должен работать в рамках установленных им самим правил. Таким образом, постоянная реальность предполагает внутренне устойчивый мир, правдивый сам по себе.

Непостоянная реальность — это обстоятельства, которые нарушают порядок расположения различных форм взаимодействия, и в результате эпизоды истории непоследовательно перемещаются из одной «реальности» в другую, создавая ощущение абсурдности происходящего.

Тем не менее один закон в антисюжете все-таки действует, и он предписывает нарушать любые правила. В фильме Жана-Люка Годара «Уик-энд» (Weekend) супружеская пара из Парижа принимает решение убить пожилую тетю, чтобы получить деньги по страховке. По дороге к ее дому, расположенному в деревенской местности, они попадают в аварию, скорее вызванную галлюцинациями, чем реальную, в которой разбивается их красный спортивный автомобиль. Когда пара, бросив машину, с трудом тащится по восхитительной тенистой тропинке, неожиданно появляется Эмилия Бронте, перенесенная из Англии девятнадцатого века на дорожку Франции века двадцатого, — она читает свой роман «Грозовой перевал». Парижане, возненавидевшие Эмилию с первого взгляда, выхватывают зажигалку Zippo, поджигают ее юбку-кринолин, поджаривают писательницу до хруста... и продолжают свой путь.

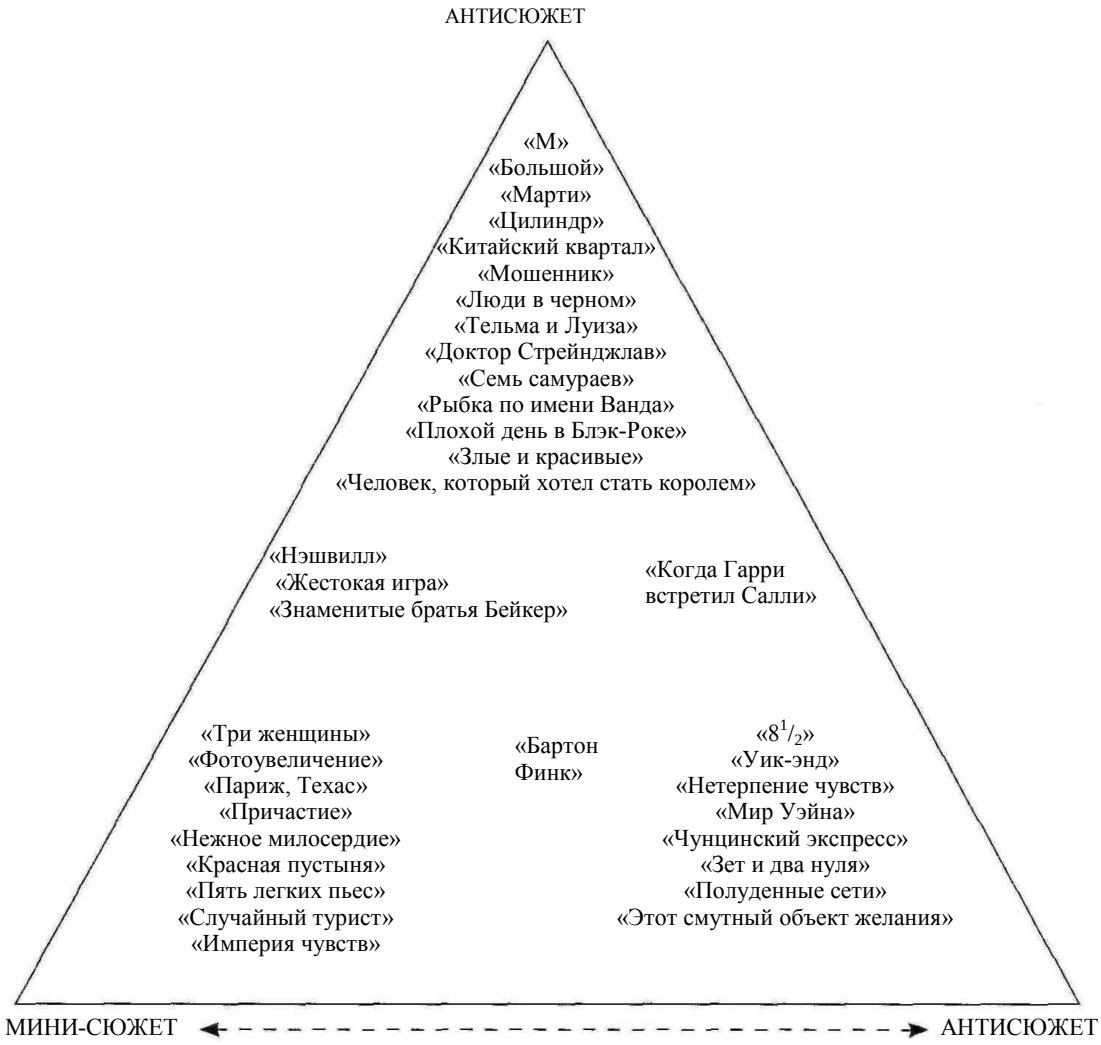
Пощечина классической литературе? Возможно, но подобное больше не повторяется. Это не рассказ о путешествиях во времени. Никто уже не явится ни из прошлого, ни из будущего — только Эмилия и только один раз. Правило установлено, чтобы быть нарушенным.

Желание поставить архисюжет с ног на голову появилось в начале двадцатого века. Такие авторы, как Август Стриндберг, Эрнст Толлер, Вирджиния Вулф, Джеймс Джойс, Сэмюэль Беккет и Уильям Берроуз ощущали потребность разорвать связи между художником и внешней реальностью, а заодно между художником и большей частью аудитории. Экспрессионизм, дадаизм, сюрреализм, «поток сознания», театр абсурда, антироман и кинематографическая антиструктура могут различаться с точки зрения методов и приемов, однако предполагают один и тот же результат: уединение в сокровенном мире, куда допускается только избранная публика. В таких мирах не только происходят вневременные, случайные, разрозненные и хаотичные события, но и поведение персонажей не укладывается в рамки общепризнанной психологии. Их нельзя назвать ни здравомыслящими, ни безумными, они или намеренно непостоянны, или явно символичны.

Фильмы такого типа являются метафорой не той жизни, которую люди «проживают», а «жизни, существующей в мыслях». Они отражают не реальность, а солипсизм их создателя, и в результате границы композиционной схемы раздвигаются за счет дидактики и размышлений. Тем не менее непостоянная реальность антисюжета, такая как в фильме «Уик-энд» (Weekend), обладает определенным единством. В случае удачного воссоздания она становится выражением субъективных умонастроений автора фильма. Это ощущение единого восприятия, каким бы беспорядочным оно ни было, сплачивает тех зрителей, кто

рискует вникать в ее искаженные формы.

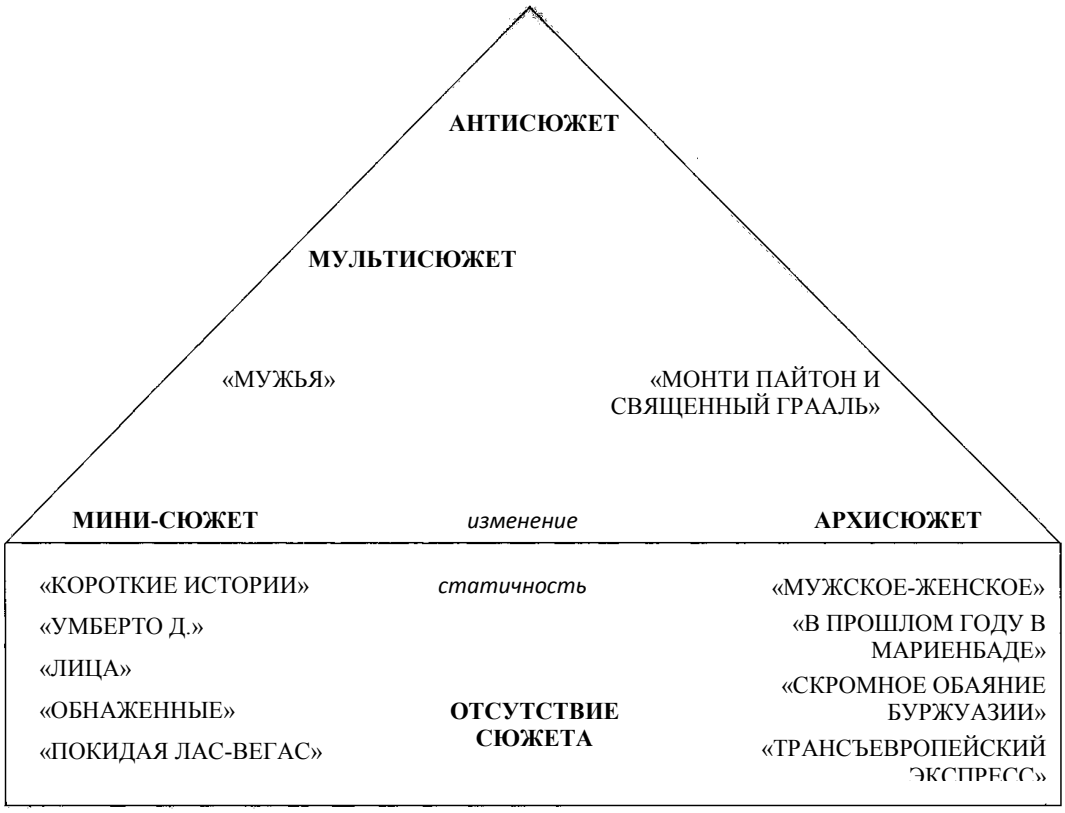
Перечисленные выше семь различий и противопоставлений не являются строго определенными. Реальность характеризуется множеством оттенков и степеней открытости и закрытости, пассивности и активности, постоянства и непостоянства и так далее. Все возможности повествования располагаются внутри треугольника истории, однако всего несколько фильмов отличаются такой чистотой формы, что их можно без колебаний поместить в один из его углов. Каждая сторона данного треугольника представляет собой целый спектр структурных вариантов, и сценаристы создают свои истории, двигаясь по этим линиям, смешивая или заимствуя что-то в любом из углов.



«Знаменитые братья Бейкер» (The Fabulous Baker Boys) и «Жестокая игра» (The Crying Game) располагаются где-то посередине между архисюжетом и мини-сюжетом. В каждом из этих фильмов представлена история достаточно пассивного одиночки; у каждого — открытая концовка, так как любовная история, представленная в подсюжете, остается недосказанной. Трудно представить фильм, обладающий более классической структурой, чем «Китайский квартал» (Chinatown) или «Семь самураев» (The Seven Samurai), или отличающийся большим минимализмом, чем «Пять легких пьес» (Five Easy Pieces) и «Аромат зеленой папайи» (The Scent of Green Papaya).

Мультисюжетных фильмов не так много, как классических, но по сравнению с минималистическими они встречаются чаще. Работы Роберта Алтмана, признанного мастера данной формы, отражают весь спектр возможных вариантов. Фильм с мультисюжетом может быть «жестким», стремящимся к архисюжету, когда истории отдельных людей нередко меняются под влиянием сильных внешних обстоятельств, как в

фильме «Нэшвилл» (Nashville), или «мягким», уходящим в сторону мини-сюжета, если развитие сюжетных линий замедляется, а действие приобретает субъективный характер, как в «Трех женщинах» (3 Women).



Возможен и квазиантисюжетный фильм. Так, к примеру, после того как Нора Эфрон и Роб Райнер включили в «Когда Гарри встретил Салли» (When Harry Met Sally) *псевдодокументалъные* сцены, предметом обсуждения стала «реальность» всего фильма. Снятые в стиле документального кино интервью, в которых пожилые пары вспоминают о том, как они впервые встретились, на самом деле являются прекрасно поставленными сценами с участием актеров, работающих в духе документалистики. Эта поддельная реальность, помещенная в обычную истории о любви, приблизила фильм к непостоянной реальности с присущей ей антиструктурой и к саморефлексивной сатире.

Такой фильм, как «Бартон Финк» (Barton Fink), может быть помещен в самый центр треугольника, поскольку вобрал в себя качества, характерные для каждого из его углов. Он начинается с истории молодого драматурга из Нью-Йорка (единственный главный герой), который пытается «оставить свой след» в Голливуде (активный конфликт с внешними силами) — *архисюжет.* Однако Финк (Джон Туртурро) начинает чуждаться общества и испытывает трудности как писатель (внутренний конфликт) — *мини-сюжет.* Постепенно это состояние переходит в тихое безумие, и мы все меньше понимаем, что является реальностью, а что фантазией (непостоянная реальность), а в один из моментов уже ничему не можем доверять (разорванная временная и причинная последовательность) — это *антисюжет.* Концовка фильма, когда Финк смотрит на море, носит достаточно открытый характер, но нет сомнения, что он уже никогда не будет писать что-либо в этом городе.

Изменение и статичность

Если провести воображаемую линию между мини-сюжетом и антисюжетом, то выше расположатся истории, в которых жизненные обстоятельства претерпевают явные изменения. Однако в пределах мини-сюжета изменение может быть практически незаметным, так как происходит на самом глубоком уровне внутреннего конфликта:

фильм «Мужья» (Husbands), например. Иногда изменение в антисюжете разрастается до размеров мирового анекдота: «Монти Пайтон и Священный Грааль» (Monty Python and the Holy Graal). Однако в обоих случаях дуга истории и жизнь меняются — в лучшую или худшую сторону.

Истории, располагающиеся ниже этой воображаемой линии, пребывают в состоянии покоя, и в них отсутствует дуга изменения. К концу фильма значимые условия жизни персонажа остаются практически такими же, какими были вначале. История постепенно превращается в описание, будь то отображение правдоподобия или абсурдности. Я называю такие фильмы *бессюжетными.* Они предоставляют некую информацию, задевают наши чувства и обладают собственными риторическими или формальными структурами, но историю не рассказывают. Следовательно, не попадают в треугольник истории и в ту сферу, которая объединяет все, что может быть отнесено к категории «повествование».

В натуралистических работах, таких как «Умберто Д.» (Umberto D), «Лица» (Faces) и «Обнаженные» (Naked), мы встречаем главных героев, которые ведут одинокую, трудную жизнь. Они подвергаются испытаниям в виде все новых страданий, но к концу фильма примиряются с этой болью и даже готовы на еще большие испытания. В «Коротких историях» (Short Cuts) жизнь отдельных людей меняется в рамках многочисленных сюжетных линий, однако ощущение душевной болезни пронизывает буквально все, пока убийство и самоубийство не начинают казаться естественной частью среды. Хотя в мире бессюжетности ничего не изменяется, подобные фильмы оказывают отрезвляющее действие, и, будем надеяться, что-то меняется и внутри нас.

Антиструктурные бессюжетные фильмы также следуют циклической модели, но изменяют ее за счет абсурдности и сатиры, которые представлены в излишне ненатуралистичном стиле. В таких фильмах, как «Мужское-женское» (Masculine Feminine), «Скромное обаяние буржуазии» (Discreet Charm of Bourgeoisie) и «Призрак свободы» (Phantom of Liberty), связаны воедино сцены, высмеивающие сексуальные и политические шалости буржуазии, однако слепые дураки, показанные в самом начале, остаются столь же слепыми и глупыми вплоть до заключительных титров.

ПОЛИТИКА СОЗДАНИЯ ИСТОРИИ

В идеальном мире искусство и политика никогда не соприкасаются. В реальности они не могут существовать друг без друга. Поэтому, как и во всем другом, внутри треугольника истории притаилась политика: политика формирования вкусов, политика проведения фестивалей и вручения наград, а самое главное, политика творческого и коммерческого успеха. И во всем, что касается политики, искажение правды происходит сильнее всего в области крайних значений. У каждого из нас есть свой дом в треугольнике истории. Опасность заключается в том, что по причинам скорее идеологическим, чем личным, вы захотите покинуть его, чтобы отправиться работать в один из отдаленных уголков, вовлекая себя в создание историй, в которые не верите всем сердцем. Однако если вы сможете посмотреть правде в глаза, слыша полемические и нередко ошибочные отзывы о фильмах, то не собьетесь со своего пути.

На протяжении многих лет главным предметом политического спора в сфере кинематографа остается сравнение «голливудского фильма» и «некоммерческого фильма». Несмотря на то, что эти понятия уже устарели, их приверженцы по-прежнему красноречивы. По традиции их аргументы опираются на противопоставление таких понятий, как большой и маленький бюджет, специальные эффекты и художественная композиция, система звезд и ансамблевое исполнение, частное финансирование и государственная поддержка, а также мастера авторского кино и специалисты по созданию картин для широкого проката. Однако внутри этих обсуждений скрыты два диаметрально противоположных взгляда на жизнь. Принципиальная граница между ними проходит в нижней части треугольника истории, там, где пролегает раздел между изменением и

статичностью, представляющий собой философское противостояние, в котором сценарист усматривает глубокий подтекст. Давайте начнем с анализа названных понятий.

Понятие «голливудский фильм» не распространяется на такие фильмы, как «Перемена судьбы» (Reversal of Fortune), «Вопросы и ответы» (Q & A), «Аптечный ковбой» (Drugstore Cowboy), «Открытки с края бездны» (Postcards from the Edge), «Сальвадор» (Salvador), «Бег на месте» (Running on Empty), «Синий бархат» (Blue Velvet), «Боб Робертс» (Bob Roberts), «Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе» (JFK), «Опасные связи» (Dangerous Liaisons), «Король-рыбак» (The Fisher King), «Делай, как надо!» (Do the Right Things) или «Все говорят, что я люблю тебя» (Everybody Says I Love You). Эти фильмы, а также многие другие, получившие международное признание, считаются удачами голливудских студий. «Случайный турист» (The Accidental Tourist) собрал по всему миру более 250 млн долларов, опередив большинство фильмов, снятых в жанре боевика, однако он не подходит под это определение. Политическое значение понятия «голливудский фильм» может быть сведено к тридцати или сорока кинофильмам, в которых преобладают спецэффекты, и такому же числу комедий и мелодрам, ежегодно выпускаемых Голливудом, — а это менее половины того, что здесь производится.

Термин «некоммерческий фильм», в самом широком смысле слова, указывает на то, что это фильм неголливудский, чаще всего иностранный, а если быть еще более точным, европейский. Каждый год в Западной Европе производится более четырехсот фильмов, то есть больше, чем в Голливуде. Тем не менее понятие «некоммерческий фильм» нельзя применить к большому количеству европейских картин, которые представляют собой кровавые боевики, жесткую порнографию или грубый фарс. Таким образом, к «некоммерческим фильмам» (кстати, достаточно нелепое выражение — представьте себе «некоммерческий роман» или «некоммерческий театр») можно отнести ограниченное число прекрасных фильмов, таких как «Пир Бабетты» (Babette's Feast), «Почтальон» (Il Postino) или «Это случилось рядом с вами» (Man Bites Dog), которые смогли пересечь Атлантику.

Оба понятия появились в период войн в области культурной политики и указывают на весьма разные, если не противоположные, представления о реальности. Голливудские создатели фильмов обычно отличаются чрезмерным (некоторые даже назвали бы его безрассудным) оптимизмом в отношении способности человека изменить свою жизнь — особенно к лучшему. Соответственно, для выражения этого видения они полагаются на архисюжет и неоправданно высокий процент позитивных концовок. Те, кто снимает фильмы за пределами Голливуда, склонны проявлять чрезмерный (а с точки зрения некоторых критиков — показной) пессимизм по поводу возможных изменений, заявляя, что большие перемены лишь оставляют все как есть или, того хуже, приносят с собой страдание. Следовательно, чтобы отразить тщетность, бессмысленность или разрушительность изменений, они создают статичные, бессюжетные описания или фильмы с ярко выраженными мини-сюжетами и антисюжетами, имеющими негативные концовки.

Естественно, по обе стороны Атлантики существуют исключения из этого правила, однако такое разделение реально существует, и оно гораздо глубже тех морей, которые отделяют Старый Свет от Нового. Американцы бегут из тюремных застенков застойной культуры и страстно желают перемен. Мы меняемся снова и снова, пытаясь отыскать то, что, как бы то ни было, работает. Мы сплели страховую сеть «Великого общества» стоимостью в триллион долларов, а теперь разрываем ее. Старый Свет, напротив, за многие столетия тяжелых испытаний научился бояться таких изменений, придя к выводу, что социальные преобразования неминуемо приносят с собой войны, голод и хаос.

Так возникло наше поляризованное отношение к истории: бесхитростный оптимизм Голливуда (наивность которого связана не с самими изменениями, а с верой в их позитивный характер) против не менее бесхитростного пессимизма «некоммерческого кино» (наивность которого относится не к жизненным обстоятельства, а к уверенности в

том, что они никогда не будут иными — только негативными или статичными). Слишком часто голливудские фильмы навязывают хороший конец по причинам, которые имеют большее отношение к коммерции, чем к правдивости, и точно так же неголливудские фильмы держатся за темную сторону жизни скорее из-за моды, а не вследствие своей беспристрастности. А правда, как всегда, находится где-то посередине.

Ориентация некоммерческих фильмов на внутренний конфликт вызывает интерес у тех, кто имеет ученую степень, так как размышлениям о внутреннем мире человека эти высокообразованные люди отводят значительную часть своего времени. Однако минималисты нередко переоценивают запросы даже самых погруженных в себя мыслителей в «пище для ума», которая не предполагает ничего, кроме внутреннего конфликта. Хуже того, они преувеличивают свое умение показать невидимое на экране. Голливудские же создатели боевиков недооценивают интерес своей аудитории к персонажам, мыслям и чувствам, и уж совсем плохо то, что им недостает умения избегать штампов, присущих жанру *боевика.*

Истории в голливудских фильмах зачастую неестественны и шаблонны, и режиссерам приходится компенсировать эти недостатки другими средствами: чтобы удержать внимание зрителей, они обращаются к эффектам превращений и безрассудной смелости, как в картине «Пятый элемент» (The Fifth Element). Если говорить о некоммерческих фильмах, где история представлена очень слабо или вообще отсутствует, то режиссеры опять-таки вынуждены искать средства компенсации. В данном случае они могут прибегнуть к одной из двух возможностей — использовать информационную или сенсорную стимуляцию: перегруженные диалогами сцены политических споров, философские размышления и исповеди персонажей или пышное художественное оформление, а также подходящий зрительный ряд и приятное музыкальное сопровождение. Пример: «Английский пациент» (The English Patient).

Печальная правда политических войн, разворачивающихся в современном кинематографе, заключается в том, что крайности «некоммерческого фильма» и «голливудского фильма» являются зеркальным отражением друг друга: повествование вынуждено использовать в качестве ослепляющего прикрытия зрелище и звук, чтобы отвлечь внимание аудитории от пустоты и лживости истории... однако и в том и другом случае скука появляется с той же неизбежностью, с какой происходит смена дня и ночи.

Политические пререкания по поводу финансирования, проката и наград разделены глубокой культурной пропастью, точно так же идеи архисюжета противостоят теориям мини-сюжета и антисюжета. От истории к истории сценарист может перемещаться в пределах треугольника, но большинство из нас чувствуют себя как дома только в каком-то определенном месте. Вам придется сделать свой «политический» выбор и решить, где обитать. Если вы готовы, то я предлагаю рассмотреть еще три важных вопроса.

Сценарист должен зарабатывать на жизнь своим творчеством

Человек может заниматься написанием книг или сценариев в свободное от основной работы время. Тысячи людей именно так и делают. Однако со временем наступает переутомление, внимание рассеивается, способность к творчеству ослабевает, и возникает желание все бросить. Прежде чем ступить на этот путь, вы должны найти способ зарабатывать на жизнь с помощью своего сочинительства. Выживание талантливого сценариста в реальном мире кинематографа и телевидения, театра и книгоиздания начинается с признания следующего факта: по мере того как структура истории все больше удаляется от архисюжета и перемещается в нижнюю часть треугольника в направлении мини-сюжета, антисюжета и бессюжетности, происходит неминуемое *сокращение аудитории.*

Подобное явление не имеет никакого отношения к уровню качества сделанного. Во всех углах треугольника истории представлены блистательные работы, которые вошли в сокровищницу мирового кинематографа и считаются образцом совершенства в нашем

далеко не идеальном мире. Аудитория сокращается по одной простой причине: большинство людей верит в то, что жизненный опыт формируется под действием абсолютных, необратимых изменений, самые важные источники конфликта находятся за пределами их личности, только они сами оказывают активное влияние на свою судьбу, их жизнь разворачивается на протяжении длительного периода времени в рамках устойчивой, взаимообусловленной реальности, и все события в ней происходят по понятным и значимым причинам. Именно так люди воспринимают окружающий мир и себя в нем с тех самых пор, как наш далекий предок вгляделся в огонь, разожженный собственными руками, и подумал: «Я живу». Классическая структура истории — это отражение человеческого сознания.

Классическая структура — это модель памяти и предвидения. Когда мы вспоминаем прошлое, разве мы соединяем события антиструктурно? Или минималистически? Конечно, нет. Мы собираем и формируем воспоминания вокруг архисюжета, чтобы вспомнить прошлое наиболее отчетливо. Когда мы мечтаем о будущем, страшимся ли того, что случится, или молимся об этом, разве наше видение минималистично? Или антиструктурно? Нет, мы объединяем наши фантазии и надежды в архисюжет. Классическая структура отражает временные, пространственные и причинно-следственные модели человеческого восприятия; все, что выходит за пределы этих рамок, наш мозг отказывается понимать.

Классическая структура — это не западное мироощущение. На протяжении многих тысячелетий рассказчики из Азии, начиная со стран восточного Средиземноморья и заканчивая островом Ява и Японией, создавали свои произведения в рамках архисюжета, слагая истории об удивительных приключениях и великой страсти. Как свидетельствует рост интереса к азиатским фильмам, сценаристы с Востока опираются на те же самые принципы классической структуры, какими пользуются на Западе, но наполняют свои истории уникальным остроумием и иронией. Архисюжет не может быть древним или современным, Западным или Восточным; он общечеловеческий.

Когда зрители чувствуют, что история скатывается к вымышленной реальности, которая им кажется скучной или бессмысленной, они теряют к ней интерес и отворачиваются. Это происходит со всеми умными, восприимчивыми людьми, независимо от их достатка и происхождения. Подавляющее большинство людей не способно воспринять непостоянную реальность антисюжета, внутреннюю пассивность мини-сюжета и статичную замкнутость истории без сюжета как метафору той жизни, которая им знакома. Когда история достигает нижней части треугольника, остаются только те преданные интеллектуалы-киноманы, которым нравится, когда реальность время от времени меняет направление. Это увлеченная и требовательная аудитория... но очень малочисленная.

При уменьшении числа зрителей происходит обязательное сокращение бюджета. Это закон. В 1961 году Ален Роб-Грийе написал сценарий «В прошлом году в Мариенбаде» (Last Year in Marienbad), а затем в семидесятые и восьмидесятые годы создал целый ряд великолепных, сложных произведений с антисюжетами — фильмы, которые рассказывают больше об искусстве сочинителя, чем о жизни человека. Я однажды спросил, как ему это удается, несмотря на некоммерческий характер его фильмов. Он ответил, что никогда не тратил на съемки больше 750 000 долларов и не собирается этого делать. Его аудитория была преданной, но немногочисленной. При ультранизких бюджетах инвесторы удваивали вложенные деньги и оставляли его в режиссерском кресле. Однако если бы расходы составляли 2 млн долларов, им пришлось бы снять с себя последнюю рубашку, а он потерял бы работу. Роб-Грийе отличался не только воображением, но и прагматичностью.

Если вы, подобно Робу-Грийе, хотите написать мини-сюжет или антисюжет, способны найти продюсера не из Голливуда, согласного работать при небольшом бюджете, и сами готовы удовлетвориться относительно малыми деньгами, прекрасно. Действуйте. Однако

когда вы пишете для Голливуда, малобюджетность сценария не станет его преимуществом. Бывалые профессионалы, прочитав ваше минималистическое или антиструктурное произведение, могут наградить вас аплодисментами за умение управлять образами, но откажутся от участия в работе, потому что по опыту знают, что если история непоследовательна, то аудитория поведет себя точно так же.

Даже самые скромные голливудские бюджеты исчисляются десятками миллионов долларов, и каждый фильм должен привлечь большое количество зрителей, достаточное для того, чтобы окупить затраты и получить прибыль, которая превысила бы доход от вложения этих денег в другое, более безопасное предприятие. Зачем вкладывать миллионы в то, что связано с огромными рисками, если на них можно купить недвижимость? По крайней мере, у инвесторов будет здание, а не некий фильм, который покажут на паре кинофестивалей, засунут в хранилище и забудут? Если одна из голливудских студий захочет с вами сотрудничать, то вам придется написать сценарий фильма, у которого есть хотя бы один шанс компенсировать огромный риск, связанный с его производством. Другими словами, это должен быть фильм, который опирается на архисюжет.

Сценарист должен владеть классической формой

Инстинктивно или в результате обучения хорошие сценаристы приходят к пониманию того, что минимализм и антиструктура не являются независимыми формами, они появились под влиянием классической формы. Мини-сюжет и антисюжет родились из архисюжета — первый сокращает архисюжет, а второй вступает с ним в противоречие. Авангард существует, чтобы противостоять тому, что популярно и носит коммерческий характер, но только до тех пор, пока сам не становится популярным и коммерческим, и тогда он нападает на самого себя. Если бы «некоммерческие фильмы», в которых отсутствует сюжет, пользовались популярностью и приносили большие деньги, то авангардисты восстали бы против них, обвинили Голливуд в «распродаже описательности» и ухватились бы за классическую форму.

Циклические переходы от формализованности к свободе, от симметрии к асимметрии существовали еще во времена античного театра. История искусства — это история возрождений: идеалы истеблишмента подвергаются сокрушительным нападкам со стороны авангардистов, которые со временем становятся новым истеблишментом и попадают под атаки нового авангарда, использующего для борьбы оружие своих дедов. Рок-н-ролл, получивший название от негритянского слова «секс», возник как авангардное движение, протестующее против добропорядочных песен послевоенного периода. Сегодня это направление относится к аристократии музыкального мира и встречается даже в церковной музыке.

Активное использование инструментов антисюжета не только вышло из моды, но стало темой для анекдотов. Черная сатира всегда проникала в антиструктурные произведения, начиная с «Андалузского пса» (Un Chien Andalou) и заканчивая «Уик-эндом» (Weekend). Однако сегодня прямое обращение к камере, непостоянная реальность и альтернативные концовки воспринимаются как фарс. Характерные для антисюжетов шутки, которые впервые появились в фильме «Дорога в Марокко» (The Road to Morocco) с участием Боба Хоупа и Бинга Кросби, уже мало соответствуют вкусам тех, кто смотрит «Сверкающие седла» (Blazing Saddles), фильмы с участниками шоу «Монти Пайтон» и «Мир Уэйна» (Wayne's World). Приемы создания историй, которые когда-то пугали нас новизной и революционностью, сегодня кажутся милыми и безобидными.

Хорошие рассказчики всегда с уважением относятся к этим циклическим переходам и знают, что вне зависимости от происхождения и образования каждый человек, сознательно или инстинктивно, начинает работу над историей, ориентируясь на классическую форму. Следовательно, чтобы создать мини-сюжет и антисюжет, сценарист должен либо пересмотреть свои представления, либо противопоставить им что-то другое.

Только с помощью осторожного и творческого разрушения или видоизменения классической формы автор может подвести аудиторию к восприятию внутренней жизни, спрятанной в мини-сюжете, или принятию пугающей абсурдности антисюжета. Но как можно творчески сократить или преобразовать то, что непонятно?

Те авторы, которые добились успеха, обращаясь к самым удаленным углам треугольника истории, знали, что наиболее понятное располагается в его верхней части, и начинали свою карьеру с классической формы. Бергман в течение двадцати лет писал сценарии и был режиссером любовных историй, социальных и исторических драм, до того как отважился на минимализм в «Тишине» (The Silence) или антиструктуру в «Персоне» (Persona). Феллини снял «Маменькиных сынков» (I Vitelloni) и «Дорогу» (La Strada), прежде чем рискнул использовать мини-сюжет в «Амаркорде» (Amarcord) или антисюжет в «$8^1/_2$». Годар до «Уикэнда» (Weekend) создал «На последнем дыхании» (Breathless). Роберт Альтман оттачивал свой талант рассказчика, работая в телевизионных сериалах «Бонанза» (Bonanza) и «Альфред Хичкок представляет» (Alfred Hitchcock Presents). Сначала эти мастера добивались совершенного владения архисюжетом.

Мне понятно желание молодых людей написать свой первый сценарий так, чтобы он читался, как сценарий фильма «Персона» (Persona). Однако мечту о присоединении к к авангардистскому движению следует отложить до тех пор, пока вы, подобно предшественникам, не станете мастером классической формы. Не льстите себе тем, что понимаете архисюжет, потому что посмотрели множество фильмов. Вы узнаете, что достигли этого понимания, когда *сможете самостоятельно создать такой сюжет.* Сценарист оттачивает свои писательские навыки до тех пор, пока знания не переместятся из левого полушария мозга в правое и интеллектуальное сознание не станет жизненным ремеслом.

Сценарист должен верить в то, что пишет

Станиславский говорил своим актерам: «Любите искусство в себе, а не себя в искусстве». Вы тоже должны оценить мотивы собственного стремления писать в определенной манере. Почему ваши сценарии тяготеют к тому или другому углу треугольника истории? Каково ваше видение?

Каждая созданная вами история говорит аудитории: «Я верю, что жизнь *такая».* Каждый момент сценария должен быть наполнен страстной убежденностью, иначе мы почувствуем фальшь. Если вы прибегаете к минимализму, действительно ли верите в выразительность этой формы? Убедились ли вы на собственном опыте, что жизнь приносит лишь незначительные изменения или в ней вообще ничего не меняется? Уверены ли в ее хаотичности и бессмысленности, когда стремитесь к антиклассицизму? Если вы ответили на все вопросы страстным «да», приступайте к работе над своим мини-сюжетом или антисюжетом и сделайте все возможное, чтобы увидеть его на экране.

Однако в большинстве случаев честным ответом будет «нет». Тем не менее антиструктура и, в особенности, минимализм по-прежнему привлекают к себе молодых сценаристов. Почему это происходит? Я предполагаю, что многих интересует вовсе не внутренний смысл этих форм, а, скорее, внешний. Другими словами, стиль поведения. Дело не в том, что такое антисюжет или мини-сюжет, а в том, чем они не являются: они не имеют отношения к Голливуду.

Молодых людей учат тому, что Голливуд и искусство несовместимы. Поэтому новичок, который хочет прославиться как настоящий художник слова, попадает в ловушку, создавая сценарий не ради того, что *есть,* а ради того, чего *нет.* Он старается обойтись без развязки, активных характеров, хронологии и причинно-следственных связей, чтобы избежать подозрений в меркантильности. В результате из-под его пера выходит работа, пропитанная претенциозностью.

По мнению Эдмунда Гуссерля[1], история — это воплощение наших мыслей и страстей, «объективный коррелят» тех чувств и представлений, которые мы хотим внушить аудитории. Если во время работы вы посматриваете на Голливуд и прибегаете к экстравагантным вариантам ради того, чтобы ваше произведение не казалось коммерческим, то тем самым создаете литературный эквивалент детского «приступа гнева». Словно ребенок, живущий в тени властного отца, вы нарушаете «правила» Голливуда только для того, чтобы почувствовать себя свободным. Однако раздраженное несогласие с главой семьи нельзя считать творчеством; это всего лишь проступок, призванный обратить на вас внимание. Стремление добиться отличия ради отличия столь же бессмысленно, как и рабское следование коммерческим требованиям. Пишите, ориентируясь только на то, во что верите.

[1] Гуссерль, Эдмунд (1859-1938) — немецкий философ, основатель феноменологии как философского движения. — *Прим. пер.*

3. СТРУКТУРА И СЕТТИНГ

ВОЙНА СО ШТАМПАМИ

Пожалуй, за весь период существования человечества именно сегодня писателю работается труднее всего. Сравните пресыщенную историями современную аудиторию с той, которая была в прошлом. Сколько раз в год образованные люди Викторианской эпохи ходили в театр? Живя в огромных семьях и не имея автоматических стиральных и посудомоечных машин, много ли времени они могли уделить чтению романов? В течение обычной недели наши прапрапрадеды могли что-то читать или смотреть в общей сложности пять или шесть часов, то есть столько же времени, сколько многие из нас тратят на это за один день. К тому моменту, когда зрители садятся перед экраном, чтобы увидеть вашу работу, на их счету десятки тысяч часов просмотра телепрограмм, кинофильмов, театральных спектаклей и чтения книг. Что вы можете сотворить, чего они еще не видели? Где найдете действительно оригинальную историю? И сумеете ли победить в войне со штампами?

Штампы являются основной причиной неудовлетворенности аудитории и словно чума распространяются через невежественных людей, заразив в наши дни все направления массовой культуры, так или иначе связанные с созданием историй. Нередко мы закрываем книгу или выходим из театра, чувствуя раздражение от того, что с самого начала знали, чем все закончится, и уже неоднократно видели все эти шаблонные сцены. Единственная причина этой всеобщей эпидемии проста и понятна: *сценарист не имеет ясного представления о мире своей истории.*

Такие авторы выбирают сеттинг (время, место действия, определенные жизненные обстоятельства) и начинают писать сценарий, предполагая, что многое знают о выдуманном ими мире. Но на самом деле это не так. Пытаясь отыскать нужный материал в своем воображении, они остаются ни с чем. К чему же тогда обращаются? К фильмам и телевизионным программам, книгам и пьесам с похожим сеттингом. Из работ других авторов они списывают уже знакомые нам сцены, перефразируют услышанные диалоги, меняют внешность известных персонажей и выдают все это за собственное творчество. Они подогревают литературные «объедки» и предлагают нам блюдо под названием «скука», потому что вне зависимости от того, есть у них талант или нет, сеттинг создаваемой ими истории и все то, что он в себя включает, они так и не смогли понять. Глубокое проникновение в мир вашей истории является обязательным условием для создания оригинального и совершенного произведения.

СЕТТИНГ

Сеттинг истории имеет четыре измерения — *период, длительность, локация и уровень конфликта.*

Первое временное измерение — это определенный исторический период. Где разворачивается действие? В современном мире? В прошлом? В гипотетическом будущем? Может быть, это необычная фантазия, как «Скотный двор» (Animal Farm), или «Опаснейшее путешествие» (Watership Down), где момент времени непонятен или не имеет значения?

Период — это место истории во времени.

Второе временное измерение — длительность. Какой период в жизни персонажей охватывает данная история? Десятилетия? Годы? Месяцы? Дни? Или, что бывает редко, продолжительность действия совпадает с экранным временем? Так, двухчасовой фильм

«Мой обед с Андре» (My Dinner with Andre) рассказывает об обеде, который длится два часа.

«В прошлом году в Мариенбаде» (Last Year at Marienbad) — еще более редкий пример, здесь ощущение времени вообще утрачивается. Фильм длится дольше, чем сама история, благодаря монтажу, частичному наложению, повторениям и/или замедленному движению. Хотя никто не пытался сделать нечто подобное в рамках полнометражного фильма, это блистательно реализовано в ряде эпизодов, самый известный из которых — «Одесская лестница» в картине «Броненосец Потемкин». Реальный расстрел мирных горожан солдатами царской армии продолжался не более двух-трех минут, которые потребовались для того, чтобы спуститься с верхних ступеней лестницы. На экране этот ужас длится в пять раз дольше.

Длительность — это продолжительность истории во времени.

Локация представляет собой физическое измерение истории. Какова география истории? В каком городе? На каких улицах? Какие здания стоят на этих улицах? Какие в них комнаты? На какую гору восходят герои? Какую пустыню пересекают? На какую планету отправляются?

Локация — это место истории в пространстве.

Уровень конфликта — это измерение, относящееся к человеку. Сеттинг включает в себя не только физическую и временную, но и социальную сферу действия, где определяется уровень конфликта, на котором вы выстраиваете свою историю.

Независимо от того, каким образом политические, экономические, идеологические, биологические и психологические силы общества воплощены в социальных институтах или характерах отдельных людей, они формируют события в той же степени, как эпоха, среда или костюмы. Следовательно, состав персонажей с присущим ему многообразием уровней конфликта является частью сеттинга истории.

Фокусируется ли ваша история на внутренних, даже подсознательных конфликтах персонажей? Или поднимается на уровень личных разногласий? Или — еще выше и шире — доходит до сражений с общественными институтами и даже борьбы с природными явлениями? Ваша история может разворачиваться на любом из этих уровней или в любой их комбинации — от подсознания до далеких звезд — и опираться на всесторонний жизненный опыт.

Уровень конфликта — это положение истории в иерархии социальных битв.

Взаимосвязь структуры и сеттинга

Сеттинг истории четко определяет и ограничивает ее возможности.

Несмотря на то, что сеттинг всего лишь вымысел, в нем не может происходить все, что приходит вам на ум. В любом мире, пусть даже воображаемом, возможны только определенные события.

Если драма разворачивается среди особняков в Западном Лос-Анджелесе, то мы не увидим в ней домовладельцев, которые протестуют против социальной несправедливости, устраивая беспорядки на улицах, однако каждый из них с легкостью отдаст тысячу долларов за участие в благотворительном обеде, посвященному решению этой проблемы. Если же ваш сеттинг предполагает, что действие происходит в многоквартирных домах одного из гетто в восточной части Лос-Анджелеса, то жители этого района не станут посещать обед, за который нужно заплатить тысячу долларов, но могут выйти на улицы, требуя изменений.

История должна подчиняться собственным внутренним законам вероятности. Соответственно, осуществляемый сценаристом выбор событий ограничивается возможностями, существующими в рамках создаваемого им мира.

Каждый вымышленный мир обладает уникальной космологией и создает свои «правила», определяющие порядок и причину всего происходящего. Вне зависимости от того, насколько реалистичен или причудлив сеттинг, установленные в нем принципы причинно-следственных связей не могут быть изменены. В действительности, самым неизменным и структурно обусловленным жанром является *фэнтези.* Мы позволяем сценаристу, создающему подобный фильм, значительно оторваться от реальности, а затем требуем от него продуманного до мелочей правдоподобия и отсутствия случайностей — например, точного следования архисюжету, как это было в «Волшебнике страны Оз» (The Wizard of Oz). С другой стороны, суровый реализм часто позволяет нарушать логику. Например, в фильме «Подозрительные лица» (The Usual Suspects) сценарист Кристофер Маккварри заключил совершенно невероятные события в границы «закона» свободных ассоциаций.

Истории не возникают из ничего, а вырастают на основе того, что уже существует и является частью человеческого опыта. С самого первого взгляда и самого первого кадра аудитория начинает внимательно изучать вымышленный мир, отделяя возможное от маловероятного, правдоподобное от сомнительного. Сознательно или безотчетно, она хочет разобраться в ваших «законах», чтобы понять, как и почему все происходит в своеобразно созданной реальности. Вы создаете возможности и ограничения, соотнося с ними выбор сеттинга и метода работы. Построив эти преграды, вы свяжете себя контрактом, условия которого должны соблюдать. Ведь, приняв на веру предложенные законы, зрители почувствуют себя оскорбленными, если вы их нарушите, и отвергнут вашу работу как нелогичную и неубедительную.

Может показаться, что сеттинг связывает воображение, словно смирительная рубашка. Когда я работал в отделе сценариев, меня часто поражало то, как авторы стараются вывернуться из этих пут, отказываясь от конкретики. «Где у вас происходит действие?» — спрашивал я. «В Америке», — бодро отвечал сценарист. «Не слишком ли обширно? У вас есть на примете какое-нибудь конкретное место?» «Боб, это не имеет значения. Типично американская история. О разводе. Что может быть более американским? Будь то Луизиана, Нью-Йорк или Айдахо — неважно». На самом деле, очень даже важно. Расторжение брака в южных штатах мало напоминает судебный процесс, в котором принимают участие мультимиллионеры с Парк-Авеню, и уж совсем не похоже на супружескую измену на ферме, где выращивают картофель. Вещи под названием «переносная история» не существует. Честная история может происходить в конкретное время и только в конкретном месте.

ПРИНЦИП ТВОРЧЕСКОГО ОГРАНИЧЕНИЯ

Ограничение необходимо. Появлению хорошо рассказанной истории предшествует создание небольшого *познаваемого* мира. Художникам свойственно стремление к свободе, поэтому принцип, согласно которому связь между структурой и сеттингом ограничивает творческие возможности, может вызвать у вас чувство протеста. Однако, приглядевшись внимательнее, вы увидите, что эта взаимосвязь может носить позитивный характер. Сеттинг помещает структуру истории в определенные рамки, но они не препятствуют творчеству, а оказывают на него стимулирующее действие.

Все интересные истории происходят в ограниченном и понятном пространстве. Каким бы большим ни казался вымышленный мир, при детальном изучении вы поймете, что он на удивление мал. «Преступление и наказание» — это микрокосмос. Действие «Войны и мира» разворачивается на фоне России, переживающей тяжелые времена, однако в центре романа — жизнь лишь нескольких людей и их семей. Все события фильма «Доктор

Стрейндж-лав» (Dr. Strangelove) происходят в кабинете генерала Джека Д. Риппера, на борту летящего в сторону России бомбардировщика «летающая крепость» и в оперативном центре Пентагона. Кульминацией истории становится ядерный апокалипсис, однако повествование основано на действиях восьми главных героев и не выходит за пределы трех площадок.

Мир истории должен быть достаточно мал, чтобы автор мог охватить всю создаваемую им вымышленную вселенную и изучить ее так же глубоко и подробно, как Бог знает сотворенный им мир. Моя мама часто говорила: «Ни один упавший воробушек не останется не замеченным Богом». Так и писателю нельзя пропустить ни малейшей детали. К тому времени, когда будет дописываться последний вариант, вам следует обладать безусловным знанием сеттинга, чтобы мгновенно ответить на любой возможный вопрос — от того, как ведут себя персонажи во время еды, до прогнозов погоды на сентябрь.

Однако определение «малый» не означает «простейший». Искусство заключается в том, чтобы выделить из вселенной одну крошечную часть и представить ее наиболее важной и интересной на данный момент. В таком случае «малый» означает «понятный».

«Безусловное знание» предполагает обширную осведомленность не о каждой мельчайшей детали бытия, а лишь о том, что имеет отношение к вашей истории. Некоторым эта цель может показаться недоступной, однако лучшим писателям удается достигать ее каждый день. От каких важных вопросов о времени, месте и персонажах фильма «Шепоты и крики» (Cries and Whispers) отмахнулся бы Ингмар Бергман? Или Дэвид Мамет, если бы его спросили о «Дельцах» (Glengarry Glen Ross) ? Или Джон Клиз, создавший «Рыбку по имени Ванда» (A Fish Called Wanda)? На самом деле, хорошие писатели и сценаристы не занимаются намеренным и осознанным продумыванием всех аспектов жизни, присутствующих в их историях, а на определенном уровне постигают все это. Великие писатели *знают.* И, соответственно, работают в рамках того, что познаваемо. Невозможно охватить сразу весь огромный и густонаселенный мир, в таком случае внимание рассеивается. Мир, заключенный в определенные пределы, и замкнутый круг действующих лиц позволяют обрести глубокое и обширное знание.

Ирония взаимосвязи сеттинга и истории заключается в следующем: чем убедительнее мир, тем хуже знает его писатель и тем меньше у него возможностей творческого выбора и больше штампов. Чем меньше мир, тем полнее знание о нем и шире выбор для творчества. Результат: создание действительно оригинальной истории и победа в войне со штампами.

ИССЛЕДОВАНИЯ

Победить в этой войне помогают исследования, требующие времени и сил, но позволяющие приобрести новые знания. Я предлагаю прибегнуть к изучению собственной памяти и воображения, а также к осмыслению фактов. Как правило, для создания истории необходимо использовать все три способа.

Память

Отвлекитесь от работы и задайте себе вопрос: «Что из имеющего отношение к жизни персонажей известно мне из собственного опыта?»

Предположим, вы пишете о немолодом руководителе, готовящемся к презентации, от которой зависит его дальнейшая карьера. Его жизнь — и личная, и профессиональная — висит на волоске. Он боится. Как мы ощущаем страх? Постепенно память возвращает вас в тот день, когда по непонятным до сих пор причинам мама заперла вас в чулане, ушла из дома и вернулась только на следующий день. Вспомните эти долгие, наполненные ужасом часы в полной темноте. Может ли ваш персонаж чувствовать то же самое? Если да, образно опишите день и ночь, проведенные в чулане. Удостовериться в том, что знаете, как это сделать, вы сможете только после того, как все запишите. Подобный опыт не

ограничивается снами наяву. Изучите свое прошлое, переживите его заново, затем сделайте записи. Только в письменном виде воспоминания становятся пригодными для работы знаниями. Теперь, когда у вас живот сводит от страха, напишите честную, единственную в своем роде сцену.

Воображение

И вновь откиньтесь на спинку стула и спросите себя: «На что это будет похоже, если попробовать жить жизнью своих персонажей час за часом, день за днем?»

Представьте со всеми подробностями, как ваши герои ходят по магазинам, занимаются любовью, молятся — некоторые сцены могут и не войти в повествование, но постепенно они вовлекают в воображаемый мир, и начинает казаться, что все это уже было. Если память предлагает целые отрезки жизни, то воображение использует отдельные фрагменты, обрывки мечтаний и осколки впечатлений, вроде бы не связанные между собой, но затем обнаруживаются скрытые связи, и все соединяется в единое целое. Отыскав эти связи и живо представив сцены, запишите их. Действенное воображение — это исследование.

Факты

Вы когда-либо переживали творческий кризис? Ужасно, не правда ли? Дни проходят, но ничего не пишется. В сравнении с этим уборка гаража кажется приятным развлечением. Снова и снова перекладывая вещи на своем рабочем столе, вы наконец осознаете, что сходите с ума. Я знаю метод лечения, и это вовсе не визит к психоаналитику, а посещение библиотеки.

Вы в тупике, потому что нечего сказать. Талант вас не покинул. Когда было о чем говорить, вы писали без остановки. Нельзя убить свой талант, но невежество способно довести его до состояния комы. Несведущий человек писать не сможет, каким бы одаренным он ни был. Талант необходимо стимулировать фактами и идеями. Занимайтесь исследованиями. Подпитывайте свой талант. Исследования позволяют не только выиграть войну со штампами, но служат залогом победы над страхом и его родственницей — депрессией.

Предположим, вы пишете в жанре *семейной драмы.* Вас взрастила семья, и, возможно, вы сами воспитываете детей, видели разные семьи и многое можете представить. Однако если пойдете в библиотеку и прочитаете известные книги по динамике семейной жизни, то обнаружите следующее:

1. Все, чему научила вас жизнь, получит серьезное подтверждение. На каждой странице вы будете узнавать свою семью. То, что личный опыт имеет универсальный характер, вы осознаете как важное открытие, подтверждающее, что у вас будет аудитория. Вы станете писать о своем, но любой человек поймет вас, потому что модели семьи многое обобщают. То, что происходит у вас дома, случается и с остальными людьми — все переживают соперничество и чувство общности, верность и предательство, боль и радость. Вы будете выражать эмоции, которые считаете только своими, а зритель будет узнавать в этом себя.
2. О природе семьи вы знаете лишь из собственного опыта — независимо от того, в скольких семьях вы жили, на что обращали внимание и богатым ли воображением обладаете. Однако, делая записи в библиотеке и серьезно изучая факты, вы выйдете за пределы этого замкнутого круга. Озаренный неожиданными и яркими мыслями, вы достигнете той глубины знания, до которой не смогли бы добраться никаким другим путем.

Вслед за изучением собственной памяти, воображения и фактов нередко происходят странные события, которые авторы любят описывать, используя мистические понятия. Персонажи неожиданно оживают, начинают самостоятельно делать выбор и совершать

действия, формирующие поворотные моменты, которые сплетаются, развиваются и приводят к новому повороту; все это происходит с такой скоростью, что автор едва успевает фиксировать на бумаге происходящее.

Подобное «непорочное зачатие» является милым самообманом, которому так любят предаваться писатели. Однако неожиданно появившееся вдохновение объясняется просто: знание предмета повествования достигло точки насыщения. Автор становится богом своей маленькой вселенной и приходит в восторг от того, что кажется ему стихийным творчеством, а на самом деле является наградой за тяжкий труд.

Однако будьте осторожны. Исследования предоставляют материал для творчества, но не могут его заменить. Биографические, психологические, физические, политические и исторические изыскания для определения сет-тинга и выбора действующих лиц очень важны, но бессмысленны, если не ведут к созданию событий. История — это не совокупность информации, представленная в повествовательном виде, а структура событий, которая подводит нас к осмысленной кульминации.

Кроме того, исследование не должно превратиться в затягивание времени. Слишком много неуверенных в себе талантливых людей проводит долгие годы в изысканиях, но так ничего и не пишут. Исследования всего лишь пища, необходимая для воображения и вымысла, но они не должны быть самоцелью. Не существует и определенного порядка их проведения. Мы не заполняем многочисленные блокноты данными социальных, биографических и исторических исследований, чтобы только после этого приступить к сочинению истории. Творчество крайне редко бывает рациональным. Создание оригинала и исследовательские работы происходят одновременно.

Например, вы пишете *психологический триллер.* Можно начать работу с вопроса «А что будет, если...». Что случится, если женщина-психоаналитик нарушит профессиональную этику и вступит в любовную связь со своим пациентом? Спросите себя, кем она может быть. И кто ее пациент? Возможно, он солдат, контуженный во время военных действий и находящийся в состоянии полного безразличия к миру. Почему она полюбила его? Вы анализируете и исследуете, пока вас не посещает случайная идея: она влюбляется, когда ее лечение приводит к чудесному исцелению, и под воздействием гипноза перед ней предстает прекрасный человек, почти ангел.

Такой поворот кажется слишком сентиментальным, чтобы быть правдой, и вы продолжаете поиски в другом направлении. В конце концов вы вспоминаете о таком понятии, как «успешная шизофрения», когда психически больные люди, обладая исключительным умом и силой воли, способны скрыть свое безумие от окружающих, даже от психиатров. Может быть, ваш пациент один из них? И ваш врач любит сумасшедшего, которого, как ей кажется, она вылечила?

По мере того как новые идеи подпитывают вашу историю, она вырастает вместе со своими персонажами; а по мере дальнейшего роста возникают все новые и новые вопросы, требующие дополнительных изысканий. Происходит регулярное переключение с творческого созидания на очередные исследования и обратно. Все это подталкивает и двигает историю до тех пор, пока она не станет целостной и жизнеспособной.

ТВОРЧЕСКИЙ ВЫБОР

Нет единого рецепта написания сценария. Этот процесс не ограничивается выдумыванием определенного числа событий, необходимых для создания истории, которые потом записываются в виде диалога. Возможно, придуманные вами события и те, которые войдут в сценарий, будут соотноситься как пять к одному и даже десять или двадцать к одному. Работа над рукописью требует гораздо большего материала, чем вы можете использовать, а затем нужен тщательный отбор из определенного количества событий, наиболее подходящих для персонажа и окружающего его мира. Когда актеры хотят сделать друг другу комплимент, они нередко говорят: «Мне нравится твой выбор». Они знают, что если их коллега добился в чем-то успеха, это произошло потому, что во время

репетиций он испробовал двадцать разных вариантов, а затем выбрал один, самый лучший. То же самое можно сказать о сценаристах.

Творчество — это умение сделать творческий выбор между необходимым и излишним.

Представьте, что вы пишите романтическую комедию, действие которой разворачивается в фешенебельном районе Манхэттена. Ваши мысли мечутся от одного персонажа к другому в поисках идеального момента для их встречи и знакомства. Затем вас озаряет: «Бар для одиноких! Это то, что надо! Они встречаются в баре "У Кларка"!» А почему бы нет? Учитывая, что ваше воображение нарисовало образы состоятельных жителей Нью-Йорка, такое место встречи вполне возможно. Так почему же нет? Потому что это жуткий штамп. Идея была свежей, когда Дастин Хоффман знакомился с Миа Фэрроу в фильме «Джон и Мэри» (John and Mary), но с тех пор преуспевающие молодые люди постоянно наталкивались друг на друга в барах для одиноких — в самых разных фильмах, мыльных операх и комедиях положений.

Однако если вам известны секреты мастерства, то вы знаете, как избежать штампов: надо набросать список из пяти, десяти, пятнадцати различных сцен «встречи влюбленных из восточной части Манхэттена». Зачем? Дело в том, что опытный сценарист никогда не доверяет так называемому озарению. В большинстве случаев это всего лишь первая пришедшая в голову мысль, а таковые чаще всего связаны со всеми когда-либо увиденными фильмами и прочитанными романами, из которых вы можете надергать массу штампов. В понедельник мы приходим в восторг от новой идеи, потом проходит ночь, и во вторник мы перечитываем написанное с отвращением, так как осознаем, что видели этот штамп в дюжине других фильмов. Источник истинного озарения находится намного глубже, поэтому дайте волю своему воображению и экспериментируйте:

1. *Бар для одиноких.* Штамп, но можно рассматривать как вариант. Не стоит от него отказываться полностью.
2. *Парк-авеню.* У его BMW лопается шина. Он стоит на тротуаре в дорогом костюме, чувствуя себя совершенно беспомощным. Она, проезжая мимо на мотоцикле, жалеет его. Пока она достает запасное колесо и ведет себя как автомобильный доктор, он играет роль рабочего муравья, подавая домкрат, гайки, колпак колеса... Вдруг их глаза встречаются, и между ними проскакивает искра.
3. *Туалет.* Она так напилась на рождественской офисной вечеринке, что, уже плохо соображая, случайно заходит в мужской туалет, так как ее ужасно тошнит. Он находит ее сидящей на полу в полном изнеможении. Прежде чем появляются другие люди, он успевает закрыть дверцу кабинки и помогает ей, чем может. Когда в туалете никого не остается, он незаметно выводит ее в коридор, спасая от позора.

Список растет и растет. Вам не нужно записывать сцены со всеми подробностями. Вы занимаетесь поиском идей, и достаточно кратких заметок о том, что происходит. Если вы хорошо знаете своих героев и мир, в котором они живут, придумать дюжину или более подобных сцен не составит труда. Когда лучшие идеи иссякнут, просмотрите список, задавая себе три вопроса: какая сцена наиболее правдива в отношении моих персонажей? Лучше всего соответствует их миру? *И никогда не была показана на экране точно таким же образом?* Именно эту сцену вы включите в свой сценарий.

Однако предположим, что, анализируя включенные в список сцены, вы почувствуете, что ваша первая мысль была самой правильной. Штамп это или нет, но влюбленные должны встретиться в баре для одиноких; ничто другое не позволит лучше показать их характеры и окружение. Так что же делать в этом случае? Доверьтесь своим инстинктам и начните составлять новый список, куда войдут описания различных способов знакомства в баре для одиноких. Исследуйте этот мир, обитайте там, наблюдайте за людьми, участвуйте в происходящем, пока не начнете понимать сцену в баре лучше любого

другого автора.

Проанализируйте новый список, отвечая на те же самые вопросы: какой вариант больше всего подходит персонажам и окружающему их миру? Какого из них никогда не было на экране? Когда ваш сценарий превратится в фильм и камера покажет бар для одиноких, первой реакцией зрителей может быть такая: «О, Господи, только не еще одна сцена в баре для одиноких». Однако затем вы проведете их через входную дверь и покажете, что на самом деле происходит внутри. Если вы хорошо справились с задачей, то зрители закивают в знак согласия: «Отлично! Это не какой-то дурацкий разговор типа "Кто вы по знаку зодиака? Читали какие-нибудь хорошие книги в последнее время?" Это замешательство, риск — самая настоящая правда».

Если сценарий в законченном виде включает в себя все сцены, которые вы когда-либо писали, если не выброшена ни одна идея, а, переписывая сценарий, вы всего лишь пытаетесь поправить диалоги, то работу почти наверняка ждет провал. Каким бы талантом каждый из нас ни обладал, все мы в глубине души осознаем, что девяносто процентов того, что мы делаем, не относится к числу наших достижений. Однако когда исследования позволяют вам работать по принципу «десять к одному» и даже «двадцать к одному», а затем вы делаете блестящий выбор, чтобы отобрать десять процентов совершенства и сжечь остальное, каждая сцена вашего сценария будет приводить зрителей в восхищение, а ваш гениальный талант заставит испытывать благоговейный трепет.

Никому не придется увидеть ваши неудачи, если, конечно, вы, руководствуясь тщеславием, не совершите глупость и не выставите их на всеобщее обозрение. Гениальность определяется не только способностью создавать впечатляющие кадры и сцены, но также наличием вкуса, здравым смыслом и готовностью «выкорчевывать» и уничтожать банальности, пышные метафоры, фальшь и ложь.

4. СТРУКТУРА И ЖАНР

ЖАНРЫ КИНОИСКУССТВА

За десятки тысяч лет выдумывания сказок у костра, четыре тысячелетия использования письменности и две с половиной тысячи лет существования театра, за столетие развития кинематографа и восемь десятилетий телевидения бесчисленные поколения рассказчиков насочиняли удивительное множество образцов историй. Для того чтобы разобраться во всем этом многообразии, разрабатывались различные системы, призванные сортировать истории в соответствии с общими элементами и классифицировать по *жанрам.* Однако единого подхода в отношении того, какие элементы следует использовать для классификации, до сих пор нет, поэтому ни одна из систем не похожа на другую по представленному количеству жанров и их разновидностей.

Первую классификацию жанров предложил Аристотель, который разделил драматические произведения исходя из того, какое значение имеет заключительная часть в общей структуре истории. Он отмечал, что рассказы бывают либо с позитивным, либо с негативным концом. Кроме того, каждый из этих типов может иметь «простое» строение (в композиционном завершении нет поворотного момента, или оно не вызывает удивления) и «сложное» (кульминация связана с серьезным изменением в жизни главного героя). Аристотель выделял четыре основных жанра: трагедия, комедия, эпос и пародия.

Спустя столетия логика классификации Аристотеля была утрачена, так как системы жанров разрастались и становились все более расплывчатыми. Гёте называл семь типов жанров, разделив их по тематике — любовь, месть и так далее. Шиллер утверждал, что их должно быть больше, но своих предложений не внес. Полти выделил не менее трех десятков различных эмоций, на основе которых составил «Тридцать шесть драматических ситуаций», но такие предложенные им категории, как «Непреднамеренное преступление, совершенное во имя любви» или «Самопожертвование ради идеала», оказываются недостаточно определенными вне контекста. Французский семиолог Кристиан Метц сократил количество монтажных отрезков фильма до восьми и назвал их «синтагмами», попытавшись затем систематизировать этот подход в рамках «большой кинематографической синтагмы», однако его попытки превратить искусство в науку рухнули, как Вавилонская башня.

Американский критик Норман Фридман, сторонник теории Аристотеля, разработал систему, в рамках которой границы жанров снова определяются структурными особенностями и ценностями. Мы обязаны Фридману такими определениями, как «сюжет воспитания», «сюжет искупления вины» и «сюжет разочарования», характеризующими тонкие формы, в которых дуга истории существует на уровне внутреннего конфликта, раскрывая глубокие изменения, происходящие в сознании главного героя, или трансформацию его морального облика.

Пока ученые спорят по поводу определений и систем, публика уже давно стала экспертом в области жанров. Люди приходят на просмотр любого фильма, вооруженные сложным набором ожиданий, сформировавшихся за все время посещения кинотеатров. Искушенность кинозрителей в вопросе классификации жанров ставит перед сценаристом сложную задачу. Он должен не только удовлетворить ожидания аудитории, чтобы не вызвать замешательства и разочарования, но и заинтересовать ее, предложив свежие, неожиданные моменты. И то и другое невозможно без знания жанра, которое поможет предвосхитить эти ожидания.

Ниже приведена система жанров и поджанров, используемая сценаристами. Она возникла на основе практики, а не теории и основана на различиях темы, сеттинга, ролей, событий и ценностей.

1. **Любовная история.** В поджанре **«спасение друга»** романтическая любовь

заменяется дружбой: «Злые улицы» (Mean Streets), «Рыба страсти» (Passion Fish), «Роми и Мишель на встрече выпускников» (Romy and Michele's High School Reunion).

2. **Фильм ужасов.** Этот жанр делится на три поджанра: **«мистический»,** в котором источник ужаса (пришельцы из космоса, созданные учеными монстры или маньяк) вызывает потрясение, но поддается «рациональному» объяснению; **«сверхъестественный»,** где источник ужаса — это «иррациональное» явление из царства духов; и **«супермистический»,** в котором зрители вынуждены выбрать между двумя вышеназванными возможностями — «Жилец» (The Tenant), «Час волка» (Hour of the Wolf), «Сияние» (The Shining).
3. **Современный эпический фильм** (человек против государства): «Спартак» (Spartacus), «Мистер Смит едет в Вашингтон» (Mr. Smith Goes to Washington), «Вива, Сапата!» (Viva, Zapata!), «1984» (1984), «Народ против Ларри Флинта» (The People vs. Larry Flint).
4. **Вестерн.** Развитие этого жанра и его поджанров прекрасно описано в книге Уилла Райта «Шесть ружей и общество» (Six Guns and Society).
5. **Военный фильм.** Хотя война часто выбирается в качестве сеттинга для какого-либо другого жанра, например **любовной истории,** военный фильм посвящен непосредственно боевым действиям. Два главных поджанра — **фильм в поддержку войны** и **антивоенный фильм.** Современные фильмы, как правило, носят антивоенный характер, но на протяжении десятилетий большинство картин такого рода скрыто прославляли войны, причем в самом ужасном их проявлении.
6. **Сюжет возмужания,** или история взросления: «Останься со мной» (Stand by Me), «Лихорадка субботнего вечера» (Saturday Night Fever), «Рискованный бизнес» (Risky Business), «Большой» (Big), «Бэмби» (Bambi), «Свадьба Мюриэл» (Muriel's Wedding).
7. **Сюжет искупления вины.** В данном жанре дуга фильма образуется благодаря духовно-нравственной трансформации главного героя, превращающегося из плохого человека в хорошего: «Мошенник» (The Hustler), «Лорд Джим» (Lord Jim), «Аптечный ковбой» (Drugstore Cowboy), «Список Шиндлера» (Schindler's List), «Обещание» (La Promesse).
8. **Сюжет наказания.** В фильмах этого жанра хороший парень становится плохим и должен понести наказание: «Алчность» (Greed), «Сокровища Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre), «Мефи-сто» (Mephisto), «Уолл-стрит» (Wall Street), «С меня хватит» (Falling Down).
9. **Сюжет испытания.** Истории, в которых воля противопоставлена искушению отказаться от борьбы: «Старик и море» (The Old Man and the Sea), «Хладнокровный Люк» (Cool Hand Luke), «Фицкарральдо» (Fitzcarraldo), «Форрест Гамп» (Forrest Gump).
10. **Сюжет воспитания.** Этот жанр предполагает глубокое изменение отношения главного героя к жизни и людям, когда отрицательный персонаж (глуповатый, недоверчивый, фаталистичный, полный ненависти к себе) становится положительным (мудрым, искренним, оптимистичным, хладнокровным): «Гарольд и Мод» (Harold and Maude), «Нежное милосердие» (Tender Mercies), «Причастие» (Winter Light), «Почтальон» (Il Postino), «Убийство в Гросс-Пойнте» (Gross Pointe Blank), «Свадьба лучшего друга» (My Best Friend's Wedding), «Давайте потанцуем» (Shall We Dance).
11. **Сюжет разочарования.** Глубокое изменение мировоззрения с позитивного на негативное: «Миссис Паркер и порочный круг» (Mrs. Parker and the Vicious Circle), «Затмение» (L'Eclisse), «Блуждающий огонек» (Le Feu Follet), «Великий Гэтсби»

(The Great Gatsby), «Макбет» (Macbeth).

Некоторые жанры можно назвать мегажанрами, потому что они настолько объемные и сложные, что включают в себя многочисленные варианты поджанров:

12. **Комедия.** Поджанры — **пародия, сатира, комедия положений, романтический фильм, фарс, черная комедия.** Их главное отличие — объект высмеивания (бюрократическая глупость, манеры представителей высшего класса, ухаживания подростков и так далее) и стиль изложения (добрый, язвительный, беспощадный).
13. **Криминальный фильм.** В этой категории разделение на поджанры зависит о того, с чьей точки зрения рассматривается преступление. В **фильме об убийстве** оценку происходящему дает главный сыщик, в **криминальном боевике** — преступник-профессионал, в **детективе** — полицейский, в **гангстерском фильме** — мошенник, в **триллере** или **рассказе о мести** — жертва, в **истории из зала суда** — юрист, в **журналистском расследовании** — репортер, в **фильме о шпионах** — тайный агент, в **тюремной драме** — заключенный, в фильме **нуар** («черном фильме») — главный герой, который может быть отчасти преступником, отчасти детективом, отчасти жертвой отношений с «роковой» женщиной.
14. **Социальная драма**. Этот жанр выделяет проблемы, существующие в обществе — бедность, несовершенство системы образования, инфекционные заболевания, ущемление прав людей, антиобщественный протест и тому подобное, — а затем создается история, в которой показано средство их разрешения. Здесь существует ряд четко определенных поджанров: **домашняя драма** (проблемы внутри семьи), **женский фильм** (выбор между карьерой и семьей, любимым человеком и детьми), **политическая драма** (коррупция в политике), **экологическая драма** (борьба за сохранение окружающей среды), **медицинская драма** (борьба с физическим заболеванием) **и психиатрическая драма** (борьба с психическим заболеванием).
15. **Боевик / приключенческий фильм.** Этот жанр часто заимствует отдельные элементы из других жанров, например из **военного фильма** или **политической драмы,** чтобы использовать их в качестве мотивации для взрывного действия и проявления отчаянной храбрости. Когда в фильме воплощаются такие идеи, как судьба, гордость или духовность, то речь идет о поджанре, который называется **«большое приключение»:** «Человек, который хотел стать королем» (The Man Who Would Be King). Если источником противоборства оказывается мать-природа, это **фильм-катастрофа:** «Живые» (Alive), «Приключение "Посейдона"» (The Poseidon Adventure).

Если мы посмотрим шире, то увидим фильмы сложных жанров, которые создаются на основе сеттингов, стилей исполнения или приемов кинопроизводства, включающих в себя множество самостоятельных жанров. Они похожи на дома с большим количеством комнат, где могут поселиться один из основных жанров, поджанры или их комбинация:

16. **Историческая драма**. История человечества служит неиссякаемым источником материалов для рассказов, причем в любом доступном воображению виде. Однако этот сундук с сокровищами опечатан, и надпись предостерегает: прошлое должно стать настоящим. Сценарист, в отличие от поэта, не может надеяться на то, что получит признание после смерти. Ему необходимо найти свою аудиторию сегодня. Поэтому лучшим применением исторического антуража и единственным законным оправданием переноса действия фильма в минувшие времена, приводящего к многомиллионному увеличению бюджета, является хронологический сдвиг, когда через прошлое, как сквозь прозрачное стекло, вы показываете настоящее.

    Многие современные противоречия оказывают на людей настолько гнетущее действие или содержат в себе такой глубокий конфликт, что их сложно инсценировать в сеттинге сегодняшнего дня, не вызывая отвращение у зрителей. Нередко подобные дилеммы лучше всего наблюдать с безопасного временного

расстояния. **Историческая драма** шлифует прошлое, превращая его в зеркальное отражение настоящего, проясняя и делая более приемлемыми болезненные проблемы расизма в фильме «Слава» (Glory), религиозных распрей в «Майкле Коллинзе» (Michael Collins) или насилия всех видов, в особенности против женщин, в «Непрощенном» (Unforgiven).

Возьмем, к примеру, фильм по сценарию Кристофера Хэмптона «Опасные связи» (Dangerous Liaisons). Эта печальная история о любви и ненависти, разворачивающаяся во Франции времен кружевных манжет и пикантных острот, казалась воплощением коммерческого провала. Однако фильм собрал огромную аудиторию благодаря яркому показу современного проявления враждебности, замалчиваемого по причинам политкорректности: ухаживание как единоборство. Хэмптон переносит действие на два столетия назад, когда любовные интриги превращаются в войну за сексуальное превосходство, где отношения между мужчиной и женщиной строятся не на любви, а на страхе и подозрительности. Старомодный сеттинг не мешает аудитории за считанные минуты сродниться с этими развращенными аристократами — ведь они так напоминают нас самих.

17. **Биографический фильм**. Этот «двоюродный брат» **исторической драмы** акцентирует внимание на человеке, а не на эпохе. Однако **биографический фильм** никогда не должен превращаться в простую хронику событий. То, что кто-то жил, умер, а между рождением и смертью занимался чем-то интересным, представляет научный интерес, но не более того. Биограф обязан интерпретировать факты так, словно они являются вымыслом, находить самое значительное в жизни интересующей его личности, а затем сделать его главным героем в фильме, жанр которого соотносится с его судьбой: «Молодой мистер Линкольн» (Young Mr. Lincoln) защищает невиновных в **судебной драме**; «Ганди» (Gandhi) становится героем **современного эпического фильма**; «Айседора» (Isadora) погибает в **фильме о разочаровании**; «Никсон» (Nixon) страдает в **фильме о наказании.**

    Эти уточнения в равной степени применимы к поджанру **автобиографического фильма.** Подобное выражение пользуется популярностью у создателей фильмов, полагающих, что им следует написать сценарий о человеке, которого они знают. И это правильно. Однако автобиографическим фильмам часто недостает самого главного преимущества, которое они обещают, — самопознания. Ведь если справедливо, что безрассудно прожитая жизнь ничего не стоит, точно так же пережитая заново жизнь не заслуживает изучения. Пример — фильм «Большая среда» (Big Wednesday).

18. **Документальная драма.** Еще один родственный **исторической драме** жанр, где в центре повествования — недавние события, а не то, что происходило в прошлом. Возникший когда-то благодаря реалистическому кино — «Битва за Алжир» (Battle of Algiers), — он стал популярным телевизионным жанром, который иногда оказывает сильное воздействие на зрителя, но чаще всего обладает незначительной документальной ценностью.

19. **Псевдодокументальный фильм.** Этот жанр, «притворяясь», что уходит корнями в реальность или воспоминания, старается быть похожим на документальный или автобиографический фильм, но основывается только на вымысле. Он низвергает ориентированное на факты фильмопроизводство, чтобы высмеять лицемерие общественных институтов: закулисный мир рок-н-ролла в «Это — Spinal Tap!» (This is Spinal Tap), католическую церковь — «Рим» (Roma), нравы представителей среднего класса — «Зелиг» (Zelig), телевизионную журналистику — «Это случилось рядом с вами» (Man Bites Dog), глупые американские ценности — «За что стоит умереть» (To Die For).

20. **Мюзикл.** Произошедший от оперы, данный жанр представляет «реальность», в

которой персонажи рассказывают свои истории с помощью пения и танца. Часто это **любовная история,** но может быть и **нуар:** сценическая версия мюзикла «Сансет бульвар» (Sunset Boulevard), **социальная драма** — «Вестсайдская история» (West Side Story), **фильм о наказании** — «Весь этот джаз» (All That Jazz), **биографический фильм** — «Эвита» (Evita). Естественно, любой жанр может быть воплощен в музыкальной форме и высмеян в **музыкальной комедии.**

21. **Научно-фантастический фильм.** Показывая гипотетическое будущее, представляющее собой, как правило, технологическую державу, где царят тирания и хаос, автор научно-фантастического фильма нередко объединяет **современную эпопею** о противостоянии человека и государства с **боевиком / приключенческим фильмом:** трилогия «Звездные войны» (Star Wars) и «Вспомнить все» (Total Recall). Но, как и в случае с историческими событиями, будущее — это тот сеттинг, который подходит для любого жанра. Так, в фильме «Солярис» Андрей Тарковский использовал научную фантастику, чтобы показать внутренние конфликты **сюжета разочарования.**
22. **Спортивный фильм.** Спорт — это суровое испытание, влияющее на поведение персонажа. Этот жанр стал прибежищем для самых разных сюжетов: **возмужания** — «Северный Даллас, сорок» (North Dallas Forty), **искупления вины** — «Кто-то там наверху любит меня» (Somebody Up There Likes Me), **воспитания** — «Дархэмские быки» (Bull Durham), **наказания** — «Бешеный бык» (Raging Bull), **испытания** — «Огненные колесницы» (Chariots of Fire), **разочарования** — «Одиночество бегуна на длинные дистанции» (The Loneliness of the Long Distance Runner); сюжета **«спасение друга»** — «Белые не умеют прыгать» (White Men Can't Jump) и **социальной драмы** — «Их собственная лига» (A League of Their Own).
23. **Фэнтези**. В этом жанре сценарист играет со временем, местом и материальным миром, искривляя и перетасовывая законы природы и сверхъестественного. Особая реальность фэнтези весьма привлекательна для использования **жанра боевика,** но в ее рамках могут существовать и такие жанры, как **любовная история** — «Где-то во времени» (Somewhere in Time), **политическая драма/аллегория** — «Скотный двор» (Animal Farm); **социальная драма — «Если...» (If...); сюжет возмужания** — «Алиса в стране чудес» (Alice in Wonderland).
24. **Анимационный фильм.** В этом жанре правит закон универсального метаморфизма: все вокруг может стать чем-то еще. Так же, как **фэнтези** и **научно-фантастические фильмы, анимационный фильм** приближается к **боевику** в виде мультипликационного **фарса** — «Багз Банни» (Bugs Bunny) или жанру **«большое приключение»** — «Меч в камне» (The Sword in the Stone), «Желтая подводная лодка» (The Yellow Submarine). Подобные фильмы обычно смотрят дети и молодежь, поэтому здесь так много **сюжетов возмужания** — «Король-лев» (The Lion King), «Русалочка» (The Little Mermaid). Однако, как показали нам аниматоры из Восточной Европы и Японии, в этом жанре не существует никаких ограничений.

Наконец, для тех, кто уверен, что разделение на жанры, как и определение их отличительных черт, имеет отношение только к «коммерческим» авторам, а серьезное искусство не подчиняется этим законам, я добавлю в список еще одно название:

25. **Некоммерческий фильм.** Идея авангардистов о возможности творчества за пределами жанров наивна. Никто не пишет в вакууме. Истории рассказывались на протяжении многих тысячелетий, и нет ни одной, которая была бы настолько оригинальной, чтобы не быть похожей на придуманное ранее. **Некоммерческий фильм** стал традиционным жанром, который подразделяется на два поджанра — **минимализм** и **антиструктуру,** причем каждый из них имеет собственный набор формальных особенностей структуры и космологии. Как и **историческая драма, некоммерческий фильм** — это сложный жанр, который включает в себя многие

основные жанры: **любовную историю, политическую драму** и другие.

Несмотря на то, что этот список достаточно полный, его нельзя считать окончательным или исчерпывающим, так как в результате соединения жанров и их взаимного влияния границы между ними стираются. Жанры не остаются неизменными, они развиваются и трансформируются, оставаясь при этом постоянными в той степени, чтобы их можно было определить и работать с ними, подобно тому как композитор обходится с гибкими ритмами музыкальных жанров.

Выполнение своего домашнего задания каждый писатель должен начинать с определения подходящего жанра, а затем изучать его основные правила. И избежать этого никто не может. Мы все являемся жанровыми писателями.

ВЗАИМОСВЯЗЬ МЕЖДУ СТРУКТУРОЙ И ЖАНРОМ

У каждого жанра есть свои конвенции, которые определяют структуру истории: позитивный или негативный заряд ценностей в кульминационный момент, например печальный конец в *сюжете разочарования;* традиционный сеттинг, как в жанре *вестерна;* общепринятые события, такие как встреча молодого человека и девушки в *любовной истории;* заранее определенные роли, например преступника в *криминальном фильме.* Аудитория осведомлена об этих конвенциях и ожидает увидеть их воплощение в фильме. Соответственно, выбор жанра устанавливает четкие границы возможного, так как структура истории должна учитывать познания и ожидания аудитории.

Конвенции жанра — это специфический сеттинг, роли, события и ценности, которые определяют конкретные жанры и их поджанры.

У каждого жанра есть свои уникальные конвенции, но в некоторых они относительно простоты и гибки. Основная конвенция *сюжета разочарования* — изначально полный оптимизма главный герой, который придерживается высоких идеалов и убеждений и обладает позитивным взглядом на жизнь. Вторая конвенция — набор постоянно повторяющихся негативных событий, которые на первых порах могут обнадежить героя, но в конечном счете отравляют его мечты и дискредитируют ценности, превращая в циничного и разочаровавшегося во всем человека. Так, история главного персонажа фильма «Разговор» (The Conversation) начинается с того, что он ведет упорядоченную, спокойную жизнь, а заканчивается параноидным кошмаром. Этот простой набор конвенций предоставляет автору бесчисленное множество возможностей, так как к отчаянию и безысходности ведут тысячи дорог. Среди множества незабываемых лент этого жанра — «Неприкаянные» (The Misfits), «Сладкая жизнь» (La Dolce Vita) и «Ленни» (Lenny).

Другим жанрам свойственно отсутствие гибкости и наличие целого ряда строгих конвенций. В *криминальном жанре* обязательно совершается преступление, причем в самом начале повествования, и детектив, профессионал или любитель, занимается поиском ключей к его разгадке. В *триллере* преступник должен «перевести события в плоскость личных отношений». Даже если вначале показан полицейский, работающий за зарплату, в определенный момент для усиления драматизма преступник должен перейти черту. Вокруг этой конвенции штампы растут как грибы: семье полицейского угрожают, или он сам превращается в подозреваемого. А один из самых избитых штампов, пришедший из фильма «Мальтийский сокол» (The Maltese Falcon), предполагает, что преступник убивает напарника детектива. Разумеется, полицейский должен найти, задержать и наказать убийцу.

Жанр *комедии* включает в себя множество поджанров, и у каждого свои конвенции, но существует одна, важнейшая, которая объединяет этот мегажанр и отличает его от драмы: *никто не должен пострадать.* В *комедии* аудитория должна чувствовать, что вне зависимости от того, с какой силой персонажи бьются о стены, рыдают и корчатся под

ударами судьбы, все это не причиняет им реального вреда. На Лорел и Харди может упасть целый дом, но они обязательно выберутся из-под обломков, отряхнут с себя пыль и со словами «Ну и дела!» пойдут дальше.

В фильме «Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda) персонаж Майкла Палина по имени Кен безумно любит животных и, пытаясь убить старушку, случайно вместо нее убивает ее собачек. Последняя из них умирает под тяжелой блочной конструкцией, из-под которой видна ее защемленная маленькая лапка. Режиссер фильма Чарльз Крайтон снял два варианта этого момента: в одном была видна только лапа, а для второго он отправил своего помощника к мяснику за пакетом внутренностей и добавил след крови, вытекающей из раздавленного терьера. Когда этот кровавый кадр предстал перед глазами аудитории во время предварительного просмотра, в зале воцарилась мертвая тишина. И кровь, и кишки говорили: «Это страдание». Для широкого показа Крайтон включил в фильм первый вариант, и аудитория отреагировала на него смехом. В соответствии с конвенцией жанра автор комедии должен четко соблюдать одно правило: он может подвергать своих героев адским мучениям, но зрителей необходимо убедить в том, что огонь в этом аду не настоящий.

Данное правило может быть нарушено в *черной комедии.* Здесь автор может отойти от конвенции комического жанра и позволить своей аудитории почувствовать острую, но не безысходную боль: «Незабвенная» (The Loved One), «Война супругов Роуз» (The War of the Roses), «Честь семьи Прицци» (Prizzi's Honor) — во время просмотра этих фильмов мы буквально задыхаемся от смеха.

Для *некоммерческих фильмов* конвенцию составляет ряд внешних правил: отсутствие звезд (или звездных гонораров), производство за пределами Голливуда и не на английском языке — все это нередко становится разменной монетой, которую маркетологи пытаются использовать для того, чтобы заставить критиков признать фильм неудачным. Среди главных внутренних конвенций этого жанра следует в первую очередь назвать торжество интеллекта. *Некоммерческий фильм* превозносит интеллект, скрывая сильные эмоции под маской настроения; в то же время загадочность, символизм или неразрешимые противоречия побуждают зрителей к самостоятельной интерпретации фильма и его последующему анализу. Во-вторых, что не менее важно, структура *некоммерческого фильма* определяется одной важной конвенцией — оригинальностью, или отказом от условностей. Оригинальность *минимализма и/или антиструктуры* — это отличительная конвенция некоммерческого фильма.

Успех в жанре *некоммерческого кино,* как правило, связан с мгновенным, хотя нередко и кратковременным, признанием таланта художника. С другой стороны, Альфред Хичкок много лет работал исключительно в рамках архисюжета и жанровых конвенций, всегда ориентировался на массовую аудиторию и, как правило, находил своего зрителя. Сегодня его место — на вершине пантеона кинорежиссеров, и весь мир поклоняется ему как одному из величайших художников двадцатого века, поэту кинематографа, чьи работы наполнены возвышенными образами, воплощающими сексуальность, религиозность и утонченность мировоззрения героев. Хичкок знал, что *противоречия между искусством и массовым успехом не являются неизбежными, и точно так же нет обязательной связи между искусством и авторским кино.*

СОВЕРШЕННОЕ ВЛАДЕНИЕ ЖАНРОМ

Все мы в неоплатном долгу перед традициями создания великих историй. Жанр, в котором вы пишете, и его конвенции необходимо не только уважать, но и знать их в совершенстве. Никогда не стоит думать, что вы знаете этот жанр, так как видели подобные фильмы. Точно так же можно заявлять об умении сочинять симфонии, потому что слышали все девять бетховен-ских. Следует заниматься изучением формы. Книги, посвященные критическому анализу жанров могут быть полезны, но лишь немногие из них отвечают требованиям сегодняшнего дня, и ни одна не предоставит исчерпывающую

информацию. Поэтому читайте все подряд, принимайте любую помощь, откуда бы она ни поступала. Однако наибольшего понимания дает процесс самопознания; ничто так не подстегивает воображение, как раскапывание запрятанных сокровищ.

Изучение жанров лучше всего проводить следующим образом. Прежде всего составьте список тех фильмов, которые, по вашему мнению, похожи на то, что делаете вы, и включите в него как успешные работы, так и неудачные. (Изучение неудач проливает свет на многое... и учит скромности.) Затем возьмите напрокат диски с выбранными фильмами и купите сценарии, если возможно. Просмотрите эти фильмы, делая паузы, читая сценарий и разделяя каждый фильм на элементы сеттинга, роли, события и ценности. Наконец, соберите воедино все результаты исследования и спросите себя: что происходит с историями в этом жанре и какие конвенции, затрагивающие время, место, характеры и действия, существуют для него? Пока не найдутся правильные ответы, зрители всегда будут опережать вас.

Для предвосхищения ожиданий аудитории вы должны в совершенстве владеть выбранным жанром и его конвенциями.

Если фильм был правильно прорекламирован, зрители приходят на его просмотр с определенными ожиданиями. Говоря на языке специалистов по маркетингу, они «позиционированы». «Позиционирование аудитории» означает следующее: мы не хотим, чтобы люди приходили смотреть нашу работу с безразличием и без ясного представления о том, чего им следует ожидать, так как это вынуждает нас тратить первые двадцать минут экранного времени на формирование необходимого отношения к истории. Надо, чтобы, занимая свои кресла в зрительном зале, они были заинтересованными и сосредоточенными на той потребности, которую мы собираемся удовлетворить.

Позиционирование аудитории не является чем-то новым. Шекспир не стал называть свою пьесу «Гамлет», а озаглавил ее «Трагедия Гамлета, принца Датского». Он давал своим комедиям такие названия, как «Много шума из ничего» и «Все хорошо, что хорошо кончается», чтобы каждый раз, приходя в театр «Глобус», зрители эпохи королевы Елизаветы были психологически готовы к тому, что им предстоит, — плакать или смеяться.

Умелый маркетинг формирует ожидания, связанные с жанром фильма. При его продвижении все — от названия и афиш до печатной и телевизионной рекламы — должно быть использовано для того, чтобы дать аудитории четкое представление о типе истории. Сообщая зрителям, что их ждет любимая кинематографическая форма, мы обязаны сдержать свое обещание. Если мы обращаемся с выбранным жанром небрежно, игнорируя или неправильно используя его конвенции, аудитория это сразу же понимает и выносит нашей работе негативный вердикт.

К примеру, маркетинговая кампания по продвижению получившей не очень удачное название картины «Убийство Майка» (Mike's Murder, США, 1984) ориентировала аудиторию на *фильм об убийстве.* Однако он снят совершенно в ином жанре, поэтому зрители, пришедшие в кинотеатр, более часа сидели, гадая: «Кто же, черт возьми, умирает в этом фильме?» Сценарий этой картины не что иное, как свежий взгляд на *сюжет возмужания,* в рамках которого банковская служащая в исполнении Дебры Уингер совершает переход от зависимости и инфантильности к самообладанию и зрелости. Однако неблагоприятные слухи, распространяемые неправильно ориентированной и поставленной в тупик аудиторией, буквально «подкосили» фильм, который в ином случае был бы воспринят как удачный.

ТВОРЧЕСКОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ

Роберт Фрост сказал, что сочинение верлибра напоминает игру в теннис с опущенной сеткой, так как добровольное соблюдение требований поэтических канонов, пусть даже

искусственно созданных, приводит в движение воображение. Предположим, поэт принимает решение писать стихи из шестистрочных строф, рифмуя каждую вторую строку. Срифмовав четвертую строку со второй, он достигает конца строфы, а затем, загнанный в угол им самим установленными ограничениями, изо всех сил старается срифмовать шестую строку с четвертой и второй. В результате этих усилий может быть придумано слово, которое вообще не имеет никакого отношения к стихотворению, — просто подходит по рифме. Однако потом оно дает жизнь фразе, в свою очередь вызывающей в воображении образ, который перекликается с первыми пятью строками, придавая новый смысл и эмоциональный заряд всей строфе и стихотворению в целом. Благодаря творческому ограничению схемы рифмовки стихотворение обретает такую выразительность, какой не было бы, если бы поэт позволил себе выбирать любое слово по собственному желанию.

Принцип творческого ограничения предполагает свободу в определенных рамках. Талант, как мускулы, — без тренировок атрофируется. Поэтому мы намеренно раскладываем на своем пути камни, чтобы обрести вдохновение, преодолевая барьеры. Мы приучаем себя к тому, что должны делать, но число приемов не ограничиваем. Поэтому прежде всего необходимо определить жанр или комбинацию жанров, которые будут направлять нашу работу, так как каменистой почвой, на которой произрастают самые плодотворные идеи, являются конвенции жанра.

Конвенции жанра — это схема рифмовки «стихотворения» рассказчика. Они не препятствуют творческому процессу, а стимулируют его. Задача заключается в том, чтобы соблюдать конвенции, но избегать штампов. Свидание молодого человека с девушкой в *любовной истории* — это не штамп, а необходимый элемент формы, конвенция. Штамп появится, если их встреча будет происходить так же, как и в других *любовных историях.* Например, два энергичных индивидуалиста вынуждены вместе участвовать в рискованном предприятии, и вначале кажется, что они ненавидят друг друга; или два робких существа, каждый из которых влюблен, но времени для общения их любимые не находят, и к концу вечеринки оба понимают, что им больше не с кем поговорить, кроме как друг с другом; и так далее.

Конвенция жанра — это *творческое ограничение,* которое заставляет воображение писателя быть на высоте. Вместо того чтобы отвергать конвенции и упрощать историю, хороший писатель обращается к ним как к старым друзьям, зная, что в стремлении реализовать их необычным способом он сумеет обрести вдохновенную идею для создания сцены, которая сделает его историю незаурядной. С помощью совершенного владения жанром мы можем предложить аудитории множество творческих вариантов реализации конвенции, что позволит повлиять на ожидания зрителей и превзойти эти ожидания, предоставив не только то, что многие надеются увидеть, но и неожиданные моменты (конечно, при условии, что нам хватит на это умения).

Давайте рассмотрим жанр *«боевик / приключенческий фильм».* Часто отвергаемый как не требующий особого ума, на самом деле это самый сложный жанр для сценариста... хотя бы по той причине, что он уже изжил себя. Что автор *боевика* может придумать такого, чего зрители еще не видели, причем тысячи раз? Например, среди множества конвенций этого жанра самой главной является сцена, где *герой оказывается во власти злодея.* В такой ситуации, будучи совершенно беспомощным, он должен перевернуть пару столов на своего противника. Эта сцена обязательна. Она демонстрирует изобретательность главного героя, его силу воли и способность сохранять хладнокровие в сложной ситуации. Без такой сцены и главный герой, и вся история выглядят более слабо, и аудитория покидает зрительный зал неудовлетворенной. Связанные с рассматриваемой конвенцией штампы растут словно плесень на хлебе, однако, если находится свежее решение, эффект оказывается весьма впечатляющим.

В фильме «Индиана Джонс: в поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark) главный герой оказывается лицом к лицу с египетским гигантом, в руках которого

огромная сабля. Полный ужаса взгляд героя, пожатие плечами и молниеносный выстрел — Джон вспомнил, что у него есть пистолет. Говорят, Харрисон Форд предложил это любимое многими решение потому, что из-за перенесенной им дизентерии был лишком слаб, чтобы участвовать в зрелищной акробатической драке, которая была прописана в сценарии Лоуренса Касдана.

Кульминационный момент фильма «Крепкий орешек» (Die Hard) предлагает элегантное воплощение данной конвенции: обнаженный до пояса, безоружный Джон Макклейн с поднятыми вверх руками стоит перед хорошо вооруженным садистом Гансом Грубером (Алан Рикман). Однако когда камера начинает медленно двигаться вокруг Макклейна, мы видим, что к его обнаженной спине скотчем прикреплен пистолет. Герой отвлекает Груббера шуткой, выхватывает пистолет и убивает его.

Самым древним из всех штампов этого жанра является сцена с фразой «Берегись! За тобой кто-то есть!». Однако в фильме «Успеть до полуночи» (Midnight Run) сценарист Джордж Галло дал ему новую жизнь и очарование, повторяя его безумные варианты в разных сценах.

СМЕШЕНИЕ ЖАНРОВ

Жанры часто комбинируют для того, чтобы подчеркнуть смысл, обогатить характер и передать различные настроения и чувства. Например, подсюжет *любовная история* присутствует практически в любой *криминальной истории.* В прекрасном фильме «Король-рыбак» (The Fisher King) переплетаются пять сюжетных линий — *сюжет искупления, психологическая драма, любовная история, социальная драма и комедия.* Великолепным изобретением стал *музыкальный фильм ужасов.* Если учесть, что существует более двух десятков основных жанров, возможности для их изобретательного скрещивания бесконечны. Таким образом, сценарист, умеющий управлять жанром, способен создать фильм, который никто в мире еще не видел.

ОБНОВЛЕНИЕ ЖАНРОВ

Совершенное владение жанром позволяет сценаристу соответствовать требованиям современности. Конвенции жанра не высечены в камне; они развиваются, растут, адаптируются, видоизменяются и разрушаются вслед за изменениями в обществе. Общество меняется медленно, но этот процесс непрерывен, и когда оно вступает в новую фазу своего развития, жанры трансформируются вместе с ним. Ведь жанры — это всего лишь окна в реальность, различные способы восприятия жизни. Когда вид за окном претерпевает изменения, жанры меняются вместе с ним. Если этого не происходит, если жанр становится неадаптивным и не может подстроиться под меняющийся мир, он застывает и превращается в камень. Ниже приведены три примера эволюции жанров.

Вестерн

Жанр *вестерна* начинался как назидательные драмы, действие которых разворачивается на «Старом Западе», в мифическом «золотом веке» для аллегорического изображения борьбы добра и зла. Однако в 1970-е годы с их циничной атмосферой он устарел и стал неинтересен зрителям. После того как фильм Мела Брука «Сверкающие седла» (Blazing Saddles) показал фашистскую суть *вестерна,* жанр на двадцать лет практически впал в спячку и вновь стал востребован благодаря изменению его конвенций. В 1980-х годах *вестерн* преобразовался в *квазисоциальную драму,* разъясняющую проблемы расизма и насилия: «Танцующий с волками» (Dances with Wolves), «Непрощенный» (Unforgiven), «Отряд» (Posse).

Психиатрическая драма

Клиническое душевное расстройство было впервые показано в немом фильме «Кабинет доктора Калигари» (The Cabinet of Dr. Caligari), снятого в Германии в 1919 году. По мере того как психоанализ приобретал все большую популярность, *психиатрическая драма* развивалась в качестве детективной истории во фрейдистском духе. На первых порах психиатр исполнял роль «детектива», пытающегося расследовать неявное «преступление», а точнее, докопаться до той глубоко скрытой травмы, которая была перенесена его пациентом в прошлом. После того как это «преступление» раскрывалось, жертва или возвращалась в нормальное психическое состояние, или делала серьезный шаг к выздоровлению: «Сибил» (Sybil), «Змеиное гнездо» (The Snake Pit), «Три лица Евы» (The Three Faces of Eve), «Я никогда не обещал тебе розовый сад» (I Never Promised You a Rose Garden), «Метка» (The Mark), «Дэвид и Лиза» (David and Lisa), «Эквус» (Equus).

Однако после того как серийный убийца стал ночным кошмаром общества, наступил второй этап развития *психиатрической драмы:* произошло ее слияние с *детективным жанром,* которое привело к появлению поджанра, известного как *психологический триллер.* В этих фильмах полицейские отказываются от услуг психиатров, выслеживая преступников, и их поимка зависит от психоаналитических способностей детектива: «Первый смертный грех» (The First Deadly Sin), «Охотник на людей» (Manhunter), «Полицейский» (Cop) и вышедший не так давно фильм «Семь» (Seven).

В 1980-х годах *психологический триллер* эволюционировал в третий раз. В таких фильмах, как «Петля» (Tightrope), «Смертельное оружие» (Lethal Weapon), «Сердце ангела» (Angel Heart) и «На следующее утро» (The Morning After), детектив сам превращается в сумасшедшего, страдающего от разных современных недугов — сексуальной одержимости, влечения к самоубийству, травматической амнезии, алкоголизма. В этих фильмах ключом к достижению справедливости становится психоанализ, который полицейский проводит в отношении самого себя. Как только он «договаривается» со своими внутренними демонами, поимка преступника отходит на второй план.

Подобное развитие жанра стало ярким свидетельством изменений, происходящих в обществе. Минули те дни, когда мы успокаивали себя мыслями о том, что все сумасшедшие люди заперты в психиатрических лечебницах, в то время как мы, разумные люди, находимся в безопасности по эту сторону больничных стен. Сегодня мало кто демонстрирует подобную наивность. Все знают, что при определенном стечении обстоятельств каждый может утратить связь с реальностью. Психологические триллеры напоминают об этой угрозе и заставляют осознать, что самой трудной задачей в нашей жизни является самоанализ, поскольку мы хотим понять свою человеческую природу и обрести мир внутри себя.

К 1990 году этот жанр вступил в четвертый этап своего развития, когда роль психопата стала отводиться нашим женам и мужьям, психиатру, хирургу, ребенку, няне, соседу по комнате, участковому полицейскому. Новые фильмы выпустили на волю общественную паранойю, так как мы выяснили, что самые близкие люди, которым мы доверяем и на чью защиту рассчитываем, на самом деле маньяки: «Рука, качающая колыбель» (The Hand That Rocks the Cradle), «В постели с врагом» (Sleeping With the Enemy), «Вынужденное вторжение» (Forced Entry), «Шепоты в ночи» (Whispers in the Dark), «Одинокая белая женщина» (Single White Female) и «Добрый сынок» (The Good Son). Наиболее ярким примером из всех, наверное, может стать фильм «Связанные насмерть» (Dead Ringers), рассказывающий о самом сильном страхе: о страхе перед самим собой. Какой ужас может прокрасться из подсознания, чтобы овладеть вашим рассудком?

Любовная история

Важнейший вопрос, который мы задаем себе, когда пишем любовную историю, звучит

так: «Что же им мешает?» Какая без этого история в любовном жанре? Двое встречаются, влюбляются, женятся, поддерживают друг друга до тех пор, пока смерть не разлучит их. Что может быть скучнее? Поэтому более двух тысяч лет, со времен греческого драматурга Менандра, писатели отвечали на вопрос так: «родители девушки». Ее мама и папа считают, что выбранный дочерью молодой человек ей не подходит, и превращаются в конвенцию, известную как «блокирующие характеры» или «сила, препятствующая любви». Шекспир расширил эту конвенцию, распространив ее в своей трагедии «Ромео и Джульетта» на обе пары родителей. С 2300 г. до н. э. эта важная конвенция практически не менялась — вплоть до наступления двадцатого века с его романтической революцией.

Двадцатый век действительно стал «эпохой романтики». Идея романтической любви (с сексом в качестве ее подразумеваемого партнера) доминирует в популярной музыке, рекламе и западной культуре в целом. На протяжении десятилетий автомобиль, телефон и тысячи других факторов позволяли молодым влюбленным все в большей степени освобождаться от родительского контроля. Тем временем и родители, благодаря безудержному росту числа супружеских измен, разводов и повторных браков, сделали более продолжительным период романтических отношений, выведя его за рамки юношеского времяпрепровождения и распространив на все отрезки взрослой жизни. Молодые люди никогда не слушались своих родителей, однако если бы сегодня в каком-нибудь фильме влюбленным подросткам пришлось подчиниться матери и отцу, возражающим против их отношений, это вызвало бы свист в зрительном зале. Таким образом, поскольку конвенция «родители девушки» исчезла вместе с договорными браками, находчивые писатели обнаружили новый удивительный набор сил, препятствующих влюбленным.

В «Выпускнике» (The Graduate) «блокирующие характеры» соответствовали конвенции: влюбленным противостояли родители девушки, но их действия были вызваны очень нетрадиционной причиной. В «Свидетеле» (Witness) силой, препятствующей любви, стала духовная культура девушки: она живет в общине амишей, то есть практически в другом мире. В «Миссис Соффел» (Mrs. Soffel) Мел Гибсон играет заключенного в тюрьму убийцу, приговоренного к повешению, а Дайан Китон — жену начальника тюрьмы. Кто им мешает? Все члены «благонамеренного» общества. В фильме «Когда Гарри встретил Салли» (When Harry Met Sally) влюбленные страдают от абсурдного убеждения, что дружба и любовь несовместимы. В «Звезде шерифа» (Lone Star) блокирующей силой является расизм, в «Жестокой игре» (The Crying Game) — сексуальная идентификация, а в «Призраке» (Ghost) — смерть.

Увлечение романтическими отношениями, возникшее в начале двадцатого века, к его завершению перешло в чувство глубокой неудовлетворенности, которому сопутствует мрачное и скептическое отношение к любви. Мы наблюдали подъем и неожиданную популярность фильмов с печальным концом: «Опасные связи» (Dangerous Liaisons), «Мосты округа Мэдисон» (The Bridges of Madison County), «На исходе дня» (The Remains of the Day), «Мужья и жены» (Husbands and Wives). В фильме «Покидая Лас-Вегас» (Leaving Las Vegas) Бен — алкоголик со склонностью к самоубийству, его подруга Сэра — проститутка, увлекающаяся мазохизмом, а их любовь «родилась под несчастливой звездой». Все эти фильмы говорят о растущем чувстве недоверия, а то и о полной невозможности длительной любви.

Чтобы довести повествование до счастливого конца, некоторые фильмы, снятые в последнее время, преобразовали этот жанр в *историю страстного стремления.* Встреча юноши и девушки всегда была неизменной конвенцией этого жанра: она происходит в начале истории, а затем следуют испытания, злоключения и триумф любви. Однако в «Неспящих в Сиэтле» (Sleepless in Seattle) и «Рыжем» (Red) зрители видят это свидание в конце фильма, а на всем его протяжении следят за тем, как «судьбу» влюбленных выстраивает случай. Благодаря умелому оттягиванию их встречи до кульминационного момента, фильмам удается оставить в стороне болезненные проблемы современной любви

и заменить сложности любовных отношений препятствиями, мешающими их встрече. Это не истории любви, а истории страстного стремления к ее обретению, так как их сцены наполнены разговорами о любви и мечтой о ней, а сами любовные сцены и возможные последующие неприятности остаются за кадром. Вполне вероятно, что двадцатый век, давший рождение «эпохе романтизма», сам же ее и похоронил.

Вывод таков: социальные установки меняются. Писатель должен тонко реагировать на эти изменения, или из-под его пера будет выходить антиквариат. Так, во «Влюбленных» (Falling in Love) препятствием для любви главных героев является наличие у каждого законного супруга. Единственное, что может вызвать у зрителей слезы во время просмотра этого фильма, так это непреодолимая зевота. Можно без труда представить, как зрители думают, глядя на экран: «В чем проблема? Вы оба живете не с теми людьми. Бросьте их. Вы что, ребята, не слышали слово "развод"?»

Однако в 1950-х годах любовная связь женатых людей воспринималась как серьезное предательство. Многие острые фильмы того времени — «Мы незнакомы, когда встречаемся» (Strangers When We Meet), «Короткая встреча» (Brief Encounter) — переключились с антагонистических противоречий общества на супружеские измены. Но к 1980-м годам установки изменились, возникает убежденность в том, что любовь бесценна, а жизнь коротка, и двум женатым людям позволительно вступить в любовную связь, если они этого хотят. Не будем судить о правильности такого представления, но оно было приметой того времени, поэтому фильмы с устаревшими ценностями 1950-х годов вызывали скуку у зрителей 1980-х. Аудитория хочет знать, что чувствует человек, живущий «на острие кинжала». Каково это — быть человеком в наши дни?

Инновационные писатели не только живут настоящим, но и обладают даром предвидения. Они держат руку на пульсе истории и в случае изменений способны почувствовать, каким образом общество будет развиваться дальше. Затем они создают работы, которые разрушают конвенции и дают рождение новому поколению жанров.

Именно это качество является одним из многочисленных достоинств фильма «Китайский квартал» (Chinatown). В кульминационных моментах всех предыдущих картин, созданных в жанре *детективного фильма об убийстве,* сыщик задерживает и наказывает преступника, но в «Китайском квартале» богатый и обладающий политической властью преступник сбегает, нарушая общепринятую конвенцию жанра. Однако этот фильм не мог бы появиться до 1970-х годов, когда движение за гражданские права, Уотергейтское дело и война во Вьетнаме всколыхнули Америку, вскрыв всю глубину проблемы с коррупцией, и нация осознала, что богатые люди могут совершить убийство, безнаказанно скрыться... и сделать многое другое. Создатели «Китайского квартала» переписали жанр, открыв путь для криминальных историй с плохим концом, таких как «Жар тела» (Body Heat), «Преступления и проступки» (Crimes and Misdemeanors), «Вопросы и ответы» (Q & A), «Основной инстинкт» (Basic Instinct), «Последнее соблазнение» (The Last Seduction) и «Семь» (Seven).

Самые лучшие писатели не только обладают даром предвидения, но и создают классические произведения. Каждый жанр затрагивает наиболее важные ценности: любовь/ненависть, мир/война, справедливость/несправедливость, достижение/неудача, добро/зло и так далее. Каждая их этих ценностей является вечной темой, вдохновлявшей на создание великих произведений с самого появления историй. Из года в год эти ценности необходимо пересматривать, чтобы поддерживать к ним интерес и сохранять их значимость для современной аудитории. Тем не менее самые великие истории никогда не теряют своей актуальности. Это классика. Классическое произведение всегда воспринимается с удовольствием, его можно неоднократно интерпретировать на протяжении многих десятилетий, и в нем столько правды и понимания человека, что каждое новое поколение находит в истории свое отражение. Именно такой работой является «Китайский квартал». Благодаря исключительному владению жанром Роберт Тауэн и Роман Полански смогли поднять свой талант на высоту, которой не достигал

никто — ни до них, ни после.

ДАР ТЕРПЕНИЯ

Совершенное владение жанром имеет важное значение еще по одной причине: написание сценариев — занятие не для спринтеров, а для бегунов на длинные дистанции. Неважно, что вы слышали о сценариях, быстро набросанных у бассейна в выходные, от первых задумок до последнего варианта качественного сценария проходит шесть месяцев, девять месяцев, год или более. Написание сценария требует такого же творческого труда в создании мира, характеров и истории, как и роман длиной в четыреста страниц. Единственным существенным различием является количество слов в тексте. Лаконичность языка, присущая сценарному искусству, требует серьезных затрат сил и времени, тогда как неограниченная возможность заполнять страницы прозой упрощает и даже ускоряет процесс. Любой вид литературного творчества требует дисциплины, но написание сценария — это работа под строгим надзором сурового сержанта-инструктора. Поэтому спросите себя, что будет поддерживать в вас желание писать на протяжении долгих месяцев?

Как правило, великие писатели не отличаются эклектичностью. Каждый из них четко фокусирует внимание на одной идее, одной теме, которая вдохновляет его и которой он следует на протяжении всей своей творческой деятельности. Так, Хемингуэя всегда увлекал вопрос о встрече со смертью. После того как он стал свидетелем самоубийства отца, эта тема заняла центральное место не только в его произведениях, но и в жизни. Он охотился за смертью на войне, в спорте, на сафари, пока наконец не нашел ее, застрелившись из ружья. Чарльз Диккенс, чей отец попал в тюрьму за долги, писал об одиноком ребенке, который ищет потерянного отца, в романах «Дэвид Копперфильд», «Оливер Твист» и «Большие надежды». Мольер критически осмысливал глупость и развращенность, царящие во Франции семнадцатого века, и прославился своими пьесами, названия которых напоминают список человеческих пороков: «Скупой», «Мизантроп», «Мнимый больной». Каждый из этих авторов нашел свою тему, и она питала его творчество на протяжении всего долгого писательского пути.

А какая тема волнует вас? Может быть, вы, как Хемингуэй и Диккенс, основываетесь на том, что происходит в вашей жизни? Или, как Мольер, пишете о своих идеях, касающихся общества и природы человека? Каким бы ни был источник вашего вдохновения, помните об одном: задолго до того, как вы закончите, ваша любовь к себе истлеет и умрет, а любовь к идеям ослабнет и угаснет. Вы настолько устанете и потеряете интерес к тому, чтобы писать о себе или своих идеях, что можете не добраться до финиша.

Итак, помимо всего прочего, спросите себя: какой жанр я предпочитаю? Затем пишете в том жанре, который вам нравится. Ведь даже если страсть к какой-либо идее или переживаниям может ослабеть, любовь к фильмам не угасает. Постоянным источником вашего вдохновения должен стать жанр. Каждый раз, когда вы будете перечитывать свой сценарий, он должен вызывать у вас волнение, ведь это должна быть такая история, такой фильм, ради которого вы готовы стоять в очереди под дождем, чтобы войти в зрительный зал и увидеть его. Вопреки советам друзей-интеллектуалов ничего не пишите только вследствие социального значения. Не пишите того, что, по вашему мнению, вызовет похвалу со стороны критиков. Проявите честность в выборе жанра, так как из всех причин, определяющих желание писать, только одна способна подпитывать творческие усилия на протяжении долгого времени, и это — любовь к самой работе.

5. СТРУКТУРА И ХАРАКТЕР

Сюжет или характер? Что более важно? Этот спор стар так же, как само искусство. Аристотель, оценив и то и другое, пришел к выводу, что история имеет главное значение, а характер второстепенен. Его точка зрения оказывала большое влияние на специалистов, пока в процессе развития романа маятник не качнулся в другую сторону. К девятнадцатому веку многие считали, что структура всего лишь инструмент, предназначенный для изображения личности, а читатели хотят видеть интересные и сложные характеры. И по сей день участники спора так и не пришли к общему мнению. Причина проста: эта дискуссия не имеет под собой реального основания.

Мы не можем задаваться вопросом, что более важно — структура или характер, так как структура *есть* характер, а характер — структура. Они равноценны, и следовательно, одно не может быть важнее другого. Тем не менее спор продолжается из-за широко распространенного заблуждения, связанного с двумя важными аспектами вымышленного персонажа, — а именно различием между *характером* и *характеризацией (описанием характера).*

ХАРАКТЕР И ХАРАКТЕРИЗАЦИЯ

Характеризация — это сумма всех заслуживающих внимания качеств человека, которые можно выявить с помощью внимательного изучения: возраст и уровень интеллекта, пол и сексуальность, манера речи и особенности жестикуляции, выбор дома, машины и одежды, образование и род занятий, особенности характера и тип нервной системы, ценности и установки; то есть речь идет обо всем, что мы можем узнать, если будем наблюдать за кем-нибудь изо дня в день. Совокупность этих отличительных черт делает любого человека уникальным, так как каждый из нас представляет собой единственное в своем роде сочетание унаследованных от родителей генов и накопленного опыта. Данный комплекс исключительных свойств является *характеризацией...* но это *не характер.*

> **Истинный характер проявляется в выборе, который человек делает под давлением, — чем сильнее давление, тем ярче проявляется характер, а его природная сущность показывается более правдиво.**

Если не довольствоваться лишь описанием характера и внешнего вида человека, а посмотреть глубже, то каким же он предстает перед нами? Что спрятано внутри него? Нежный он или жестокий? Щедрый или эгоистичный? Сильный или слабый? Правдивый или лживый? Смелый или малодушный? *Единственный* способ узнать правду — стать свидетелем того, как он делает вынужденный выбор и решает, что ему следует предпринять для достижения своей цели. Каков выбор, таков и он.

Наличие принудительных обстоятельств играет важную роль. Выбор, сделанный в отсутствии риска, мало что означает. Если решение сказать правду принимается в ситуации, когда ложь ни на что не влияет, то этот выбор несущественен и ничего не выражает. Но если тот же самый человек настаивает на правде, когда ложь могла бы спасти ему жизнь, мы понимаем: честность — это суть его натуры.

Рассмотрим следующую сцену. Два автомобиля двигаются по шоссе. Один из них — проржавевший фургон, заваленный ведрами, тряпками и швабрами. Им управляет нелегальная иммигрантка — тихая, скромная женщина, которая работает, не имея на то официального разрешения, в качестве прислуги и является единственной опорой для всей семьи. Рядом с ней по шоссе в новом сверкающем автомобиле «Порше» едет известный и богатый нейрохирург. У этих двух людей разное происхождение, убеждения, личные качества и язык, на котором они говорят, — абсолютно во всем их *характеризации* диаметрально противоположны.

Неожиданно едущий впереди них школьный автобус теряет управление, врезается в

ограждение и загорается. Пламя мешает детям выбраться из него. Итак, складывается ужасная ситуация, которая покажет нам, что же на самом деле представляют собой эти два человека.

Кто из них примет решение остановиться? Кто предпочтет проехать мимо? Ведь у каждого есть основание продолжить свой путь. Домработница опасается, что если она вмешается, полицейские учинят ей допрос, выявят ее нелегальный статус, депортируют из страны, и ее семья умрет от голода. Хирург боится поранить или обжечь руки, так как не сможет выполнять свои чудодейственные микрохирургические операции, и тысячи его будущих пациентов погибнут. Но, предположим, оба нажали на тормоза и остановились.

Этот выбор дает нам подсказку для понимания их характеров, но кто из них остановился, чтобы помочь, и кто не смог ехать дальше из-за нервного срыва, вызванного неожиданным происшествием? Предположим, оба решили помочь детям. Это уже говорит о многом. Но кто из них вызовет скорую помощь и будет дожидаться приезда врачей? А кто бросится в горящий автобус? Скажем, оба побежали к автобусу — выбор, который еще глубже проявляет характер.

Итак, врач и домработница разбивают окна, пробираются внутрь пылающей машины, хватают детей и выталкивают их наружу. Однако им предстоит сделать еще один выбор. Пламя становится сильнее, превращая все в раскаленный ад и обжигая лица. Они не могут сделать ни вдоха, не опалив легкие. Находясь в центре всего этого ужаса, каждый понимает: остается только секунда на то, чтобы спасти одного из множества детей, все еще остающихся внутри автобуса. Какой будет реакция врача? Потянется ли он, следуя мгновенному рефлексу, к белому ребенку или подхватит на руки чернокожего, который находится ближе к нему? Что сделает, следуя своим инстинктам, домработница? Спасет маленького мальчика? Или крошечную девочку, съежившуюся от страха у ее ног? Чем окажется «выбор Софи» в ее случае?

Мы можем увидеть, что за этими двумя совершенно разными харак-теризациями скрывается одинаковый характер, — оба готовы мгновенно пожертвовать жизнью ради незнакомых им людей. Или вдруг человек, который, по нашему мнению, должен был вести себя геройски, окажется жалким трусом, а тот, от кого мы ждали малодушия, — храбрецом. И, вполне возможно, в самую последнюю секунду мы поймем, что ни для кого из них абсолютный идеал не заключается в самоотверженности. Ведь невидимая сила культурных норм и ценностей может заставить каждого из них сделать спонтанный выбор, который выявит подсознательные тендерные или этнические предубеждения даже в момент совершения бесстрашного поступка. Как бы ни была написана эта сцена, необходимость выбора сорвет маски, создаваемые характеризацией, и мы сможем проникнуть в суть человеческой природы и увидеть истинный облик этих людей.

РАСКРЫТИЕ ХАРАКТЕРА

Раскрытие характера — в отличие или в противовес характеризации — это основа искусства рассказывания историй. Жизнь учит нас: все, что мы видим вокруг, *вовсе не такое,* каким нам *кажется.* Люди совсем не те, какими представляются. Истинная натура человека скрывается за его внешними чертами. Вне зависимости от того, что говорят герои и как они себя ведут, мы можем узнать характеры во всей глубине только на основе выбора, который они делают под давлением обстоятельств.

Если в начале рассказа нам представят характер, который ведет себя как «любящий муж», и к концу он остается таким же — любящим мужем без каких бы то ни было секретов, нереализованных желаний или тайных страстей, — то мы будем крайне разочарованы. Когда характеризация и истинный характер совпадают, а внутренняя жизнь и ее внешнее проявление накрепко сцементированы, роль превращается в череду повторяющихся, предсказуемых поступков. Это вовсе не означает, что такой персонаж не вызывает доверия. Ничем не примечательные люди существуют и в жизни, но они надоедают.

Что, например, случилось с Рэмбо? В «Первой крови» (First Blood) это был очень привлекательный персонаж — ветеран Вьетнамской войны, одиночка, который путешествует по горам в поисках уединения (характеризация). Затем по непонятной причине, возможно, из-за избытка тестостерона, шериф провоцирует его, и обнаруживается другой Рэмбо, безжалостный и непреклонный убийца (истинный характер). И, однажды объявившись, он уже не может вернуться назад. В сиквелах Рэмбо обматывает патронташами свои смазанные маслом, накаченные мускулы и стягивает волосы красной банданой до тех пор, пока характеризация супергероя и его истинный характер не сливаются в образ, который даже менее серьезен, чем персонаж мультфильма, показываемый в субботу утром.

Сравните этот лишенный объема образ с Джеймсом Бондом. Трех фильмов о Рэмбо хватило всем, зато существует около двадцати фильмов о Джеймсе Бонде. Бондиана продолжается, так как мир получает удовольствие от многократного раскрытия глубокого характера, противоречащего портретному описанию. Бонду нравится выступать в роли дамского угодника: одетый в смокинг, он украшает собой роскошные вечеринки, небрежно помешивая коктейль в бокале и беседуя с прекрасными женщинами. Однако затем в истории возникают непредвиденные обстоятельства, и выбор Бонда показывает нам, что под обманчивой внешностью праздного гуляки скрывается думающий Рэмбо. Появление этого остроумного супергероя в контрасте с характеризацией плейбоя, судя по всему, доставляет зрителям бесконечное наслаждение.

Если развить этот принцип дальше, можно сказать, что раскрытие глубокого характера в сравнении с характеризацией или в противовес ей составляет основу раскрытия личности главных персонажей. Скрытые стороны жизни второстепенных действующих лиц показывать не обязательно, но главные герои должны быть прописаны со всей тщательностью — в душе они не могут быть такими же, как выглядят внешне.

ДУГА ХАРАКТЕРА

В дальнейшем возьмем за основу следующее: лучшие произведения не только раскрывают истинный характер, но в процессе повествования изменяют его внутреннюю суть в лучшую или худшую сторону.

В фильме «Вердикт» (The Verdict) главный персонаж Фрэнк Гэлвин сначала предстает перед нами в качестве бостонского адвоката, одетого в дорогой костюм красавца, каким и должен быть герой в исполнении Пола Ньюмэна. Затем сценарий Дэвида Мамета отодвигает эту характеризацию на задний план, являя нам продажного, разорившегося, опустившегося, безнадежного пьяницу, который за последние годы не выиграл ни одного дела. Развод и унижение сломили его дух. Мы видим, как он ищет в газетах некрологи о людях, погибших в автомобильной катастрофе или в результате несчастного случая на производстве, затем приходит на их похороны, чтобы вручить свою визитную карточку скорбящим родственникам в надежде заработать деньги на судебном процессе по получению страховки. В кульминации этого эпизода он, напившись и ощутив отвращение к самому себе, в бешенстве крушит свой офис, срывает со стен дипломы и рвет их, а потом в изнеможении падает на кучу мусора. Однако вскоре подворачивается судебное дело.

Ему предложили заниматься иском о врачебной халатности и защищать женщину, впавшую в состояние комы. Если дело будет урегулировано быстро, он получит семьдесят тысяч долларов. Но, увидев свою беззащитную клиентку, он осознает, что случай предлагает ему не солидный и легкий гонорар, а последний шанс на спасение. Он принимает решение вступить в бой с католической церковью и политическим истеблишментом, сражаясь не только за свою клиентку, но и за собственную душу. С победой приходит возрождение. Битва в *суде* превращает его в превосходного адвоката,

непьющего и высоконравственного, — именно таким он был до того, как утратил волю к жизни.

Эта взаимосвязь между характером и структурой существует на протяжении всего периода существования художественной литературы. Сначала история представляет нам общее состояние главного героя (его характеризацию): вернувшись домой на похороны отца, Гамлет чувствует себя подавленным и растерянным и мечтает о смерти: «О, если б этот плотный сгусток мяса растаял...»[1].

Затем нас посвящают в суть характера. Его истинная натура проявляется, когда он принимает решение совершить какое-либо действие: призрак отца Гамлета сообщает, что был убит дядей Гамлета, Клавдием, который теперь стал королем. Выбор, сделанный Гамлетом, показывает, насколько он умен и осмотрителен и как борется со своей незрелостью и свойственными ей безрассудством и страстностью. Гамлет решает отомстить за смерть отца, но не раньше, чем будет доказана вина короля: «Пусть речь грозит кинжалом, не рука».

Далее эта глубокая натура вступает в противоречие с внешним проявлением характера, контрастируя с ним, а может быть, даже опровергая его. Мы чувствуем, что герой не такой, каким кажется. Он не просто грустен, чувствителен и острожен. Под его маской спрятаны другие качества. Гамлет говорит: «Я безумен только при норд-норд-весте; когда ветер с юга, я отличаю сокола от цапли».

Показав внутреннюю суть характера, история начинает оказывать на героя все большее и большее давление, чтобы делать выбор становилось все сложнее: Гамлет охотится за убийцей отца и находит его стоящим на коленях и молящимся. Он может с легкостью убить короля, но понимает, что если Клавдий умрет во время молитвы, то его душа может попасть в рай. Поэтому Гамлет заставляет себя подождать и убивает Клавдия, когда душа короля «черна, как ад, куда она отправится».

Наконец, к кульминационному моменту истории сделанный героем выбор в корне меняет суть его характера: войны Гамлета, явные и тайные, подходят к концу. Он достигает умиротворенной зрелости, а его живой ум обретает мудрость: «Дальше — тишина».

ФУНКЦИИ СТРУКТУРЫ И ХАРАКТЕРА

Функция структуры — обеспечивать постоянно нарастающее напряжение, которое вовлекает персонажи во все более трудные ситуации, когда они вынуждены принимать сложные и рискованные решения и совершать действия, постепенно раскрывающие их истинную сущность — вплоть до неосознанного «я».

Функция характера — привносить в историю черты характеризации, необходимые для убедительной реализации выбора. Проще говоря, персонаж должен быть в определенной степени правдоподобным: достаточно молодым или старым, слабым или сильным, практичным или простодушным, образованным или невежественным, великодушным или эгоистичным, остроумным или занудным. Каждый характер вносит в историю комбинацию качеств, которые позволяют аудитории поверить в то, что этому персонажу следует делать именно то, что он делает.

Структура и характер соединены между собой. Событийная структура истории формируется на основе выбора, который герои делают под давлением обстоятельств и

[1] Здесь и далее приведены цитаты из трагедии В. Шекспира «Гамлет, принц Датский» в переводе М. Лозинского.

предпринимаемых в результате этого выбора действий, при этом их характеры раскрываются и меняются в зависимости от того, как они предпочитают действовать в сложной ситуации. Если измените что-то одно, то тем самым поменяете и другое. Позволив себе исправить структуру событий, вы внесете изменения в характер, а если измените глубокий характер, то придется переделывать структуру, чтобы показать его новую природу.

Предположим, история включает в себя центральное событие, во время которого главный герой, подвергаясь серьезному риску, решается сказать правду. Однако сценарист чувствует, что первый вариант данной сцены никуда не годится. Анализируя ее и переписывая заново, он приходит к выводу, что его персонаж должен солгать, и меняет структуру истории, развернув ее в противоположном направлении. При замене одного варианта сценария на другой характеризация главного героя остается нетронутой — он точно так же одевается, все там же работает, смеется над теми же шутками. Однако в первом варианте он честный человек. Во втором — лжец. Радикально изменив событие, автор создает совершенно новый характер.

С другой стороны, допустим, что процесс происходит следующим образом: у автора неожиданно возникает новое понимание характера главного героя, и это вдохновляет его на создание абсолютно иной психологической зависимости, превращающей честного человека в лжеца. Для того чтобы показать полностью изменившийся характер, писателю придется не только переработать его отличительные черты. Черный юмор может добавить истории своеобразия, но этого недостаточно. Если история останется прежней, то и характер не изменится. Если автор переделает характер, то придется создавать новую историю. Измененный характер требует от персонажа принятия новых решений, присущих только ему действий и жизни в другой — в своей — истории.

По этой причине фраза «история, приводимая в движение характером», избыточна. Все истории «приводятся в движение характером». Событийная структура и структура характера зеркально отражают друг друга. Характер можно представить во всей глубине только через структуру истории.

Главным ключом является *соответствие.*

Относительная сложность характера должна определяться жанром. *Боевик/приключенческий фильм* и *фарс* требуют простоты характера, потому что его сложность будет отвлекать нас от безрассудной смелости или смешных промашек, обязательных для этих жанров. В историях о личных и внутренних конфликтах, таких как *сюжет воспитания* и *сюжет искупления,* характер должен быть сложным, так как простота лишит нас заранее обусловленного понимания человеческой природы. Это очевидная истина. Так что же на самом деле означает «приводимый в движение характером»? Очень многие писатели понимают это выражение как «приводимый в движение характеризацией», что приводит к появлению ничем не примечательного портрета, в котором хорошо показана маска, но характер проработан недостаточно глубоко и не показан в полной мере.

КУЛЬМИНАЦИЯ И ХАРАКТЕР

Структура и характер должны быть взаимосвязаны на протяжении всего фильма, вплоть до финала. Почитаемая многими в Голливуде аксиома предупреждает: «Фильмы рассказывают о том, что происходит в течение последних двадцати минут». Другими словами, чтобы картина получила свой шанс на успех, последний акт и его кульминация должны вызывать у зрителей наиболее сильный отклик. Неважно, чего вы смогли достичь в течение первых девяноста минут, ведь если финальные кадры не удались, фильм исчезнет с экранов в первый же уик-энд.

Сравним два фильма. Первые восемьдесят минут «Свидания вслепую» (Blind Date) Ким Бейсингер и Брюс Уиллис принимают участие в фарсе, вызывая постоянные взрывы смеха у зрителей. Однако после кульминации второго акта улыбки исчезают, третий акт не

производит никакого впечатления на аудиторию, и то, что должно было стать хитом, терпит неудачу. С другой стороны, «Поцелуй женщины-паука» (Kiss of the Spider Woman) начинается с тридцати или сорока минут однообразия, но постепенно все больше увлекает нас, темп действия убыстряется, и кульминация истории воздействует на нас значительно сильнее, чем многие другие драмы. Зрители, скучавшие в начале просмотра, приходят в восторг к его окончанию. Молва помогла фильму преодолеть все трудности и обрести популярность: Уильям Херт, сыгравший одну из главных ролей, был удостоен премии «Оскар» за лучшую мужскую роль.

История — это метафора жизни, а жизнь существует во времени. Поэтому фильм представляет собой временное, а не пластическое искусство. Его родственники не пространственные средства выражения, такие как живопись, скульптура, архитектура или фотография, а временные формы: музыка, танец, поэзия и песня. И первая заповедь всех этих видов искусства гласит: вы должны оставить самое лучшее напоследок. Финальная часть балета, кода симфонии, заключительный куплет песни, последний акт и кульминация истории должны быть самыми важными и производить наиболее благоприятное впечатление.

Очевидно, что законченный сценарий воплощает в себе сто процентов творческого труда автора. Подавляющая часть этой работы, 75 или более процентов, приходится на создание глубокого характера, который согласуется с придумыванием и компоновкой событий. В диалоги и описания вкладывается то, что остается. А семьдесят пять процентов времени, затраченного на разработку самой истории, уходят на создание кульминации последнего акта. Работа над главным событием — важнейшая задача сценариста.

Джин Фаулер однажды сказал, что писать легко, нужно всего лишь сидеть и смотреть на чистый лист бумаги, пока на лбу не выступят капли крови. И если чему-то и суждено вызвать появление крови у вас на лбу, так это кульминации последнего акта — апофеоза и средоточия смысла и всех эмоций, окончательного результата всего того, что происходило раньше, и высшей степени зрительской удовлетворенности. Если эта сцена не получится, не удастся и вся история. Пока не написана кульминация последнего акта, нет и истории. Если вы не сможете достигнуть блистательной вершины в кульминации, все предыдущие сцены, характеры, диалоги и описания станут не более чем искусно выполненным упражнением по машинописи.

Предположим, однажды утром вы просыпаетесь с мыслью написать такую кульминацию истории: «Герой и злодей преследуют друг друга в пустыне Мохаве на протяжении трех дней и трех ночей. На грани обезвоживания, физического истощения и психического расстройства, когда до ближайшего источника воды не менее ста миль, они вступают в драку, и один убивает другого». Вам это кажется захватывающим... пока вы не вспоминаете, что ваш главный герой — семидесятипятилетний бухгалтер на пенсии, передвигающийся с помощью костылей и страдающий аллергией на пыль. Он способен превратить вашу трагическую кульминацию в анекдот. Хуже того, ваш агент сообщает, что Уолтер Мэттоу хочет сыграть этого персонажа, как только вы определитесь с концовкой фильма. Что же делать?

Найдите ту страницу сценария, на которой впервые появляется главный герой, отыщите, где написано «Джейк (75)», затем удалите цифру 7 и на ее место вставьте 3. Другими словами, переделайте характеризацию. Сам характер не претерпит изменений, потому что вне зависимости от того, тридцать пять лет Джейку или семьдесят пять, он по-прежнему обладает силой воли и упорством, необходимыми для того, чтобы преодолеть себя в пустыне Мохаве. Но вы должны сделать этот образ достоверным.

В 1924 году Эрих фон Штрогейм снял «Алчность» (Greed). Кульминация этого фильма разворачивается в течение трех дней и трех ночей, в течение которых герой и его антагонист пересекают пустыню. Фон Штрогейм снимал этот эпизод в Мохаве в разгар лета, когда температура воздуха поднималась выше 55 градусов по Цельсию. Он едва не

погубил актеров и съемочную группу, но получил то, что хотел: простирающуюся до горизонта ослепительно белую соляную равнину. Под палящими лучами солнца сцепились герой и злодей; их кожа так высохла и потрескалась, что сама напоминает поверхность пустыни. Во время схватки злодей хватает камень и разбивает герою голову. Однако перед тем как умереть, тот собирается с последними силами и пристегивает себя наручниками к убийце. Последнее, что мы видим, это скорчившийся в пыли преступник, пристегнутый наручниками к человеку, которого он только что убил.

Блистательная концовка фильма «Алчность» (Greed) возникает на основе решений, раскрывающих характеры во всей их глубине. Любой аспект характеризации, разрушающий достоверность действия, должен быть принесен в жертву. Сюжет, как утверждал Аристотель, более важен, чем описание персонажа, однако структура истории и истинный характер представляют собой одно явление, воспринимаемое с двух точек зрения. Выбор, который герои фильма совершают, скрываясь за своими масками, одновременно формирует их внутренний мир и продвигает историю вперед. От царя Эдипа до Фальстафа, от Анны Карениной до лорда Джима, от грека Зорбы до Тельмы и Луизы мы имеем дело с виртуозным рассказыванием историй, определяемым соотношением характера и структуры.

6. СТРУКТУРА И СМЫСЛ

ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ЭМОЦИЯ

Аристотель подходил к вопросу об истории и ее смысле следующим образом: почему, спрашивал он, когда мы видим мертвое тело на улице, у нас одна реакция, а когда читаем о смерти у Гомера или видим ее в театре, другая? Потому что в жизни мысль и чувства возникают раздельно. Разум и эмоции принадлежат к разным сферам человеческой натуры, и, редко согласуясь между собой, они, как правило, находятся в противоречии.

В жизни при виде безжизненного тела у вас происходит резкий выброс адреналина: «О Боже, он мертв!» Возможно, вы в страхе бежите. Затем по прошествии времени, немного успокоившись, начинаете размышлять о кончине незнакомого вам человека, о том, что тоже смертны, и о своем существовании под тенью смерти. Эти раздумья могут изменить восприятие мира, и в следующий раз, когда вы столкнетесь со смертью, реакция будет другой, наверное, более сочувственной. Или, если перевернуть модель, в юности вы крайне серьезно, но не очень реалистично относились к любви, сформировав идеалистическое представление, которое приводит к бурному, но причиняющему сильную душевную боль роману. Это может ожесточить ваше сердце, превратить в циника, который в последующие годы будет считать мучительным то, что молодому человеку кажется сладостным.

Интеллектуальная жизнь подготавливает к эмоциональным переживаниям, в дальнейшем подталкивающим к свежим ощущениям, которые, в свою очередь, становятся залогом новых встреч и открытий. Эти две сферы подвержены взаимному влиянию, причем поочередному. Ведь в реальной жизни одновременная вспышка мысли и чувства случается очень редко, и когда нечто подобное происходит, вы думаете, что на вас снизошло божественное озарение. Однако если жизнь разделяет идею и чувство, то искусство их объединяет. История — это инструмент, позволяющий, при желании, вызывать подобные прозрения, иными словами, речь идет о таком явлении, как *эстетическая эмоция.*

Источником любого вида искусства является первичная доязыковая потребность человеческой души избавиться от стресса и разлада с помощью красоты и гармонии, использовать творческие силы для возрождения жизни, когда она лишена радости под грузом повседневных забот, и установить связь с реальностью через инстинктивное, сенсорное ощущение правды. Подобно музыке и танцу, живописи и скульптуре, поэзии и песне, история — это первое, последнее и извечное переживание эстетической эмоции, представляющей собой одновременное сосредоточение мысли и чувства.

Когда идея соединяется с эмоциональным зарядом, она становится более сильной, глубокой и запоминающейся. Вы можете забыть, что когда-то увидели на улице мертвое тело, но смерть Гамлета будет тревожить вас всегда. Жизнь сама по себе, без формирующего ее искусства, погружает в замешательство и хаос, а эстетическая эмоция приводит знания и чувства к гармоничному соответствию, позволяя с большей долей уверенности сориентироваться в окружающей действительности. Одним словом, хорошо рассказанная история предоставляет именно то, что вы не можете получить от жизни: осмысленное эмоциональное переживание. В жизни события становятся понятными *через некоторое время, после размышлений.* В искусстве они осмысливаются *в тот момент, когда возникают.*

В таком случае история, по сути, не является интеллектуальным произведением. Она не выражает идеи в виде сдержанных, беспристрастных утверждений в духе эссе. Но это не означает, что история противостоит интеллектуальности. Мы ждем от писателя серьезных идей и умения постигать суть вещей. Однако при общении художника с аудиторией идея выражается напрямую — через чувства и восприятие, интуицию и эмоции. Для

совершенствования этого общения и замены невысказанного и чувственного объяснениями и обобщениями не нужен ни посредник, ни критик. Эрудиция позволяет оттачивать вкус и суждения, но никогда не следует путать критику с искусством. Интеллектуальный анализ, каким бы умным он ни был, не может дать пищу для души.

Хорошо рассказанная история не является воплощением непогрешимых умозаключений или выражением сильных эмоций. Ее успех определяется соединением рационального с иррациональным. Работа, в которой эмоциональный или интеллектуальный компонент преобладает, не может быть достаточно достоверной, чтобы апеллировать к нашей душе, чуткой к сочувствию, сопереживанию, предчувствию, восприятию, и к нашей врожденной восприимчивости к правде.

ЗАМЫСЕЛ

Творческий процесс объединяет две идеи: *замысел,* пробуждающий у писателя желание создать историю; *управляющая идея,* которая отражает суть истории, выраженной через действие и эстетическую эмоцию кульминации последнего акта. Однако в отличие от управляющей идеи замысел редко представляет собой законченное высказывание. Это, скорее, вопрос, допускающий разные толкования: «Что случилось бы, если бы...» Что будет, если акула заплывет на морской курорт и нападет на отдыхающего? «Челюсти» (Jaws). Что произойдет, если жена уйдет, бросив мужа и ребенка? «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer). Станиславский называл это «магическим "если бы..."», предположением, которое открывает дверь в воображаемый мир, где все представляется возможным.

Однако поиск ответа на вопрос «Что случилось бы, если бы...» — это только одна из форм замысла. Писатели находят вдохновение везде — в беспечном признании друга о его порочных желаниях, шутливом замечании безногого бродяги, ночном кошмаре или приятной мечте, газетном факте, фантазии ребенка. Даже незаконченный вариант сценария может стать источником вдохновения. Самые рутинные занятия, например разработка плавного перехода от одной сцены к другой или редактирование диалога для удаления повторений, могут дать толчок воображению. Все, что угодно, даже беглый взгляд в окно, оказывается порой предпосылкой для начала работы над сценарием.

В 1965 году Ингмар Бергман заразился лабиринтитом, вирусным заболеванием внутреннего уха, при котором больной страдает от непрекращающегося головокружения, не оставляющего его даже во сне. В течение нескольких недель Бергман лежал в постели с неподвижно зафиксированной головой и старался сдерживать головокружение, неотрывно глядя на пятно, которое врач нарисовал на потолке. Однако стоило ему отвести взгляд, как все в комнате начинало вращаться. Концентрируясь на пятне, он начал рисовать в своем воображении два лица, сливающихся друг с другом. Однажды, уже после выздоровления, он взглянул в окно и увидел медицинскую сестру и пациента, которые сидели, взявшись за руки. Эти образы, отношения между медсестрой и пациентом, сливающиеся лица дали жизнь такому шедевру Бергмана, как «Персона» (Persona).

Вспышки вдохновения или интуиции, кажущиеся беспорядочными и спонтанными, на самом деле во многом определяются случаем. То, что вдохновляет одного писателя, останется незамеченным для другого. Замысел пробуждает скрытые в подсознании образы или представления. Весь жизненный опыт подготавливает к этому моменту, и каждый реагирует на него по-своему. Теперь-то и начинается работа. Писатель интерпретирует, выбирает и принимает решения. Если кому-то категоричное суждение о жизни покажется безапелляционным и самоуверенным, то и бог с ними. Вкрадчивые и старающиеся всем угодить авторы навевают скуку. Нам нужны раскрепощенные, способные смело высказывать свою точку зрения художники, чье видение мира поражает и восхищает.

Наконец, важно понимать: то, что вдохновило на литературный труд, не обязательно должно быть включено в сценарий. Замысел — это не драгоценность. Сохраняйте его, пока он вносит свой вклад в развитие истории, но если повествование уйдет в сторону,

откажитесь от первоначальной идеи, чтобы последовать за разворачивающейся историей. Проблема заключается не в том, чтобы начать писать, а в том, чтобы продолжать это делать и не терять вдохновения. Писательское творчество сродни открытию: мы редко знаем, куда направляемся.

СТРУКТУРА КАК РИТОРИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО

Вы должны помнить: вдохновляющей идеей истории может стать мечта, а ее финал вызвать эстетическую эмоцию, однако от развернутого замысла до полноценной кульминации можно добраться, только если относиться к работе со всей серьезностью. Нужны идеи, которые следует не только высказать, но и *подтвердить.* Выражения идеи, а точнее, ее показа, недостаточно. Одного лишь понимания недостаточно; аудитория должна верить. Вы хотите, чтобы после просмотра фильма все были убеждены в том, что эта история является правдивой метафорой жизни. А средства, с помощью которых вы знакомите зрителей со своей точкой зрения, заключены в структуре рассказа. Когда вы придумываете историю, то одновременно создаете и подтверждение; идея и структура переплетаются между собой, образуя риторическую связь.

Рассказывание историй — это творческая демонстрация правды. История, преобразуя идею в действие, становится ее жизненным подтверждением. Событийная структура истории — это средство, с помощью которого вы сначала выражаете свою идею, а затем ее подтверждаете... без каких-либо разъяснений.

Искусные рассказчики никогда ничего не объясняют. Они выполняют тяжелую, иногда мучительную творческую работу — инсценируют. Зрителей редко удается заинтересовать, а тем более убедить, заставляя слушать обсуждение идей. Диалог, обычный разговор персонажей, стремящихся к достижению своей цели, не может служить трибуной для пропаганды философии создателя фильма. Включенные в диалог или представленные в виде дикторского текста разъяснения значительно снижают качество фильма. Выдающаяся история обосновывает свои идеи исключительно в рамках развития событий; неумение выразить мироощущение с помощью ряда четких и честных решений и действий человека равнозначно творческой неудаче, которую невозможно исправить умными рассуждениями.

Возьмем, к примеру, такой благодатный жанр, как *криминальная история.* Какую идею выражают практически все детективные произведения? «Преступление не стоит того». Как приходят к пониманию этой идеи? Будем надеяться, один из персонажей не размышляет вслух: «Ну! Что я тебе говорил? Преступление не стоит того. Казалось, им удастся выкрутиться, но правосудие все равно их настигло...» Мы видим, как идея претворяется в жизнь прямо на наших глазах: совершено преступление, некоторое время преступник остается на свободе, но в конечном счете его задерживают и наказывают. В момент осуществления наказания — когда преступника приговаривают к пожизненному заключению или убивают во время перестрелки на улице — эмоционально заряженная идея достигает зрительского сознания. И если бы мы могли выразить ее словами, то вряд ли вежливым «Преступление не стоит того». Скорее, так: «Они достали этого ублюдка!» Приводящий в возбуждение триумф справедливости и социальный реванш.

Тип и качество эстетических эмоций относительны. Создатели *психологического триллера* стремятся вызвать у зрителей очень сильные чувства, а такие жанры, как *сюжет разочарования ИЛИ любовная история,* нацелены на более спокойные эмоции, например печаль или сострадание. Однако существует один универсальный принцип: смысл истории, комический он или трагический, необходимо инсценировать в ее эмоционально выразительной кульминации, не прибегая к пояснительным диалогам.

УПРАВЛЯЮЩАЯ ИДЕЯ

В словаре сценариста понятие *«тема»* имеет довольно неопределенное значение. Так, «бедность», «война» и «любовь» не являются темами; они имеют отношение к сеттингу или жанру. Истинная тема не может быть выражена словом, только предложением — одним ясным и понятным предложением, которое передает смысл истории. Я предпочитаю понятие *«управляющая идея»,* потому что наравне с темой оно отражает суть или центральную идею истории, но подразумевает и выполняемую функцию: управляющая идея формирует стратегический выбор писателя. Это еще одна *творческая дисциплина,* которая помогает вашему эстетическому вкусу разобраться в том, что уместно или неуместно в вашей истории, что выражает управляющую идею и может быть сохранено, а что не соответствует ей и должно быть удалено.

Управляющая идея законченной истории должна выражаться одной фразой. Когда возникает замысел и начинается работа, вы можете анализировать все, что приходит вам в голову. Однако в конечном счете фильм выстраивается вокруг одной идеи. Это не означает, что история может быть сведена к размеру одного абзаца. В ее паутину вплетено гораздо больше того, что выражается словами — оттенки значений, подтекст, сравнения, двойной смысл, самые разные средства усиления значения. История превращается в своего рода живую философию, которую зрители понимают как единое целое, одномоментно, неосознанно — на основе восприятия, соединенного с их жизненным опытом. Однако определенная ирония присутствует и здесь.

Чем лучше вы формируете историю вокруг одной ясной идеи, тем больше оттенков смысла находят зрители в вашем фильме, так как, понимая идею, они связывают ее со всеми аспектами собственной жизни. Напротив, пытаясь включить в историю одну идею за другой, вы повышаете степень их обособленности и превращаете фильм в нагромождение поверхностных, ничего не говорящих понятий.

Управляющая идея может быть выражена в одном предложении, которое описывает порядок и причины изменения жизненной ситуации, происходящего в промежутке между началом и концом фильма.

Управляющая идея имеет две составляющие — ценность и причину. В кульминации последнего акта она определяет позитивный или негативный заряд основной ценности истории, а до наступления финала — главную причину этого изменения. Предложение, включающее в себя эти два важнейших элемента, выражает основной смысл истории.

Первый элемент — главная ценность с позитивным или негативным зарядом, которая появляется в мире или жизни персонажа в результате финального действия истории. Так, *криминальная история* с благополучным концом — «Полуночная жара» (In the Heat of the Night) — возвращает справедливость (позитивная ценность) в мир, наполненный несправедливостью (негативная ценность), подсказывая такую фразу: «Справедливость торжествует...». В кульминации *политического триллера* с «плохим» концом — «Пропавший без вести» (Missing) — военная диктатура занимает господствующее положение, и на память приходит фраза негативного свойства: «Тирания одерживает победу...». В позитивно заканчивающемся *сюжете воспитания* — «День сурка» (Groundhog Day) — циничный человек, пекущийся только о своих интересах, превращается в бескорыстного и любящего мужчину, мысль очевидна: «Счастье наполняет нашу жизнь смыслом...». *Любовная история* с негативной концовкой — «Опасные связи» (Dangerous Liaisons) — преобразует страсть в отвращение к самому себе, вызывая в памяти фразу: «Ненависть разрушает...».

Вторая составляющая имеет отношение к главной причине появления в жизни персонажа позитивной или негативной ценности. Следуя от конца фильма к его началу, мы можем найти ее внутри характера, общества или окружения. В сложной истории множество сил вызывают изменение, но, как правило, есть одна, доминирующая над

остальными. Соответственно, в *криминальной истории* ни фраза «Преступление не стоит того...» (справедливость торжествует), ни утверждение «Преступление того стоит...» (победа неправедных сил) не могут быть полноценной управляющей идеей, так как каждая отражает только половину смысла — конечную ценность. История со смыслом должна раскрывать, *почему* ее мир или главный герой добиваются этой конкретной ценности.

Если бы, к примеру, вы писали сценарий для фильма «Грязный Гарри» (Dirty Harry) с участием Клинта Иствуда, то ваша управляющая идея, состоящая из ценности и причины, звучала бы следующим образом: «Справедливость торжествует, потому что главный герой ведет себя более жестко, чем преступники». Грязный Гарри изредка выполняет работу детектива, но доминирующей причиной изменения является его жестокость, понимание этого поможет вам в дальнейшем выбирать, что же подходит и не подходит для сценария. Оно подскажет, что в данном случае неуместно писать сцену, в которой Грязный Гарри находит жертву убийства, обнаруживает рядом с телом лыжную шапочку, оставленную сбежавшим убийцей, достает из кармана увеличительное стекло, исследует ее и говорит: «Хмм... это мужчина примерно тридцати пяти лет, у него рыжие волосы, и он родом из той части Пенсильвании, где добывают каменный уголь, — обратите внимание на антрацитовую пыль». Это Шерлок Холмс, а не Грязный Гарри.

Работая над сценарием для Питера Фалька в роли Коломбо, вы бы так сформулировали управляющую идею: «Справедливость восстанавливается, потому что главный герой умнее преступника». Криминалистическое исследование лыжной шапочки вполне подошло бы для Коломбо, ведь доминирующая причина изменения в сериале «Коломбо» (Colombo) — дедуктивный метод работы в духе Шерлока Холмса. Однако если Коломбо выхватит из-под своего мятого плаща «Магнум-44» и начнет стрелять в людей, это окажется неуместным.

В качестве дополнения к предыдущим примерам можно сказать, что в «Полуночной жаре» (In the Heat of the Night) справедливость торжествует, потому что проницательный чернокожий приезжий узнает правду об извращенности белых. В «Дне сурка» (Groundhog Day) счастье наполняет нашу жизнь, когда мы понимаем, что значит любить беззаветно. В «Пропавшем без вести» (Missing) побеждает тирания, поскольку ее поддерживают коррумпированные сотрудники ЦРУ. В «Опасных связях» (Dangerous Liaisons) ненависть разрушает нас, когда мы начинаем бояться представителей противоположного пола. Управляющая идея — смысл истории в самом чистом виде, способ и причина изменения, видение жизни, которое впитывают зрители.

Смысл и творческий процесс

Как найти управляющую идею истории? К началу творческого процесса может подтолкнуть что угодно: замысел, вопрос «Что было бы, если...», черта характера персонажа или образ. Вы можете начать с первых страниц сценария, середины или пойти с конца. По мере того как рождается выдуманный вами мир и характеры, события переплетаются, и формируется история. Затем наступает решающий момент: вы преодолеваете все препятствия и создаете кульминацию истории. Эта кульминация последнего акта завершает действие, она волнует вас и приносит чувство удовлетворения. Теперь у вас есть управляющая идея.

Посмотрите на концовку сценария и спросите себя: какая ценность, позитивная или негативная, привнесена в мир главного героя в результате этого кульминационного действия? Затем, двигаясь к началу сценария и стараясь дойти до сути происходящего, спросите себя: какова главная причина появления этой ценности? Предложение, которое вы составите на основе ответов на эти вопросы, и станет вашей управляющей идеей.

Другими словами, история открывает вам смысл описываемого, а не вы диктуете его истории. Вы не создаете действие на основе идеи, наоборот — выводите идею из действия. Какую бы роль в творческом процессе ни играло вдохновение, в конечном счете

история сама включит свою управляющую идею в финальную кульминацию. И когда вы осознаете значение этого события, то сможете пережить один из самых впечатляющих моментов в жизни писателя — самоузнавание: кульминация истории, словно зеркало, отразит ваше внутреннее «я», и если история основывается на самом лучшем, что есть в вашей душе, увиденное окажет на вас сильнейшее впечатление.

Вы можете считать себя мягким и нежным человеком, пока не поймете, что пишете истории с мрачными и циничными выводами. Или, полагая, что вы искушенный городской житель, который не раз попадал в серьезные переделки, вдруг выясните, что пишите сердечные, сострадательные концовки. Вам кажется, вы знаете себя, но нередко изумляетесь, когда понимаете, что же на самом деле скрывается внутри и настоятельно требует выражения. Другими словами, если сюжет развивается именно так, как планировалось изначально, это значит, что ваше воображение и инстинкты не получают достаточной свободы. История должна удивлять вас снова и снова. Превосходная структура истории — это сочетание найденной темы, работы воображения и ума, который свободно, но одновременно мудро реализует ее черновой вариант.

Идея и контридея

Пэдди Чаефски однажды рассказал мне, что когда он, наконец, открывает для себя смысл создаваемой им истории, то записывает его на клочке бумаги и прикрепляет к пишущей машинке, чтобы во время работы над воплощением центральной темы не появилось ничего случайного. Четкая формулировка ценности и причины помогает устоять от искушения включить в сценарий отвлеченные увлекательные моменты и позволяет сконцентрироваться на объединении повествования вокруг главного смысла истории. Под словами «ничего случайного» Чаефски имел в виду, что должен выстраивать историю динамично, перемещаясь между противоположными зарядами ее основных ценностей. Импровизации он предпочитал оформлять таким образом, чтобы выражение позитивного и негативного аспекта управляющей идеи чередовались от эпизода к эпизоду. Иными словами, Чаефски моделирует свои истории, сталкивая *идею* и *контридею.*

Развитие происходит за счет динамичного движения между позитивными и негативными зарядами ценностей, представленных в истории.

Озаренный вдохновением, вы погружаетесь в выдуманный мир в поисках структуры истории. Вам придется построить мост между ее началом и концом, продумать последовательность событий, которая объединяет замысел с управляющей идеей. Эти события — своеобразное эхо двух противоречащих друг другу «голосов» одной темы. Эпизод за эпизодом, а нередко и сцена за сценой, позитивная идея и негативная контридея сходятся в споре, то отступая, то снова продвигаясь вперед, порождая тем самым драматическую полемику. В кульминации один из этих голосов одерживает победу и становится управляющей идеей истории.

Давайте рассмотрим эти теоретические рассуждения на примере знакомых нам эпизодов *криминальной истории.* Типичный начальный эпизод выражает негативную *контридею:* «Преступление стоит того, потому что преступники очень умны и/или безжалостны». Она представлена в виде преступления, которое настолько загадочно — «Головокружение» (Vertigo) — или совершается так жестоко — «Крепкий орешек» (Die Hard), — что аудитория испытывает чувство потрясения: «Неужели это сойдет им с рук!» Но когда опытный детектив находит улику, оставленную сбежавшим убийцей — «Большой сон» (The Big Sleep), — следующий эпизод противопоставляет этому страху позитивную *идею:* «Преступление не стоит того, потому что главный герой еще умнее и/или безжалостнее». Затем, возможно, полицейский начинает подозревать не того человека — «Прощай, любимая» (Farewell, My Lovely), и снова: «Преступление стоит того». Однако вскоре главный герой выясняет имя злодея — «Беглец» (The Fugitive), и,

соответственно, «преступление не стоит того». Далее преступник берет в плен главного героя или даже убивает его, как в «Роботе-полицейском» (Robocop): «Преступление стоит того». Но полицейский буквально восстает из мертвых — «Внезапный удар» (Sudden Impact) — и возвращается к поискам: «Преступление не стоит того».

Позитивные и негативные утверждения одной и той же идеи вступают в противоборство на протяжении всего фильма, пока в критический момент не сталкиваются лицом к лицу в последней битве. Тогда возникает кульминация, в которой должна победить та или иная идея. Это может быть позитивная идея «Справедливость торжествует, потому что главный герой очень находчив и смел» — «Плохой день в Блэк-Роке» (Bad Day at Black Rock), «Скорость» (Speed), «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs), — или негативная контридея «Несправедливость побеждает, потому что соперник невероятно жесток и могущественен» — «Семь» (Seven), «Q & A» (Q & A), «Китайский квартал» (Chinatown). То, что воплощено в финальном кульминационном действии, становится управляющей идеей и бесспорным утверждением безусловного и окончательного смысла истории.

Цикличность «идея — контридея» является основной и определяющей в сценарном искусстве. Без этого живительного пульса не смогла бы обойтись ни одна из самых лучших историй, вне зависимости от того, как воспринимается ее действие. Более того, даже простая динамика может носить очень сложный, тонкий и ироничный характер.

В фильме «Море любви» (Sea of Love) детектив Келлер (Аль Пачино) влюбляется в свою главную подозреваемую (Эллен Баркин). В результате каждая сцена, указывающая на ее виновность, рассматривается с иронией: позитивная оценка дается такой ценности, как справедливость, и негативная — любви. В сюжете возмужания фильма «Блеск» (Shine) музыкальные победы Дэвида в исполнении Ноа Тейлора (позитивная ценность) вызывают зависть и жестокость со стороны его отца в исполнении Армина Мюллера-Шталя (негативная ценность), ввергающие юного пианиста в патологическую инфантильность (двойная негативная ценность), которая делает его финальный успех триумфом возмужания как в искусстве, так и в духовной сфере (двойная позитивная ценность).

МОРАЛИЗМ

Вы должны помнить о том, что при создании «аргументации» истории, необходимо заботиться о придании силы как идее, так и контридее. Сочиняйте сцены и эпизоды, противоречащие финальному утверждению, с такой же правдивостью и энергией, как и для его подкрепления. Если фильм заканчивается контридеей «Преступление стоит того, потому что...», расширяйте эпизоды, которые позволят аудитории почувствовать, что справедливость все равно восторжествует. Если фильм завершает идея «Справедливость побеждает, потому что...», усиливайте эпизоды, выражающие мысль о том, что «Преступление стоит того и стоит много». Иными словами, представляйте свой «аргумент» объективно.

Когда в нравоучительном рассказе вы представляете главного героя как невежественного дурака, так или иначе разрушающего свою жизнь, то вряд ли вам удастся убедить в том, что добро одержит победу. Если же, словно античный мифотворец, создаете почти всемогущего соперника, который максимально близок к достижению успеха, то придется придумать главного героя, который способен оказаться на высоте положения и стать еще более могущественным и более умным. При такой сбалансированности повествования победа добра над злом становится обоснованной.

Опасность заключается в следующем: когда ваш замысел представляет собой идею, которую вы считаете нужным сообщить миру, а созданная вами структура делает саму историю неоспоримым подтверждением этой идеи, вы невольно вступаете на путь, ведущий к морализму, и в своем стремлении убедить зрителей будете стараться заглушить голос, выражающий противоположное мнение. Относясь к искусству как к средству для

проповеди, вы превращаете сценарий в плохо замаскированное поучение, будто стремитесь изменить весь мир разом. Морализм возникает вследствие наивной веры в то, что вымысел можно использовать в качестве скальпеля для удаления опухолей на теле общества.

В большинстве случаев такие истории обретают форму *социальной драмы,* жанра с двумя определяющими конвенциями: выявить болезни общества и показать средство для его излечения. Так, писатель может считать, что война — это величайшее бедствие, а избавление от него — пацифизм. Стремясь убедить нас в этом, он сделает так, что все хорошие люди в его произведениях будут очень хорошими, а все плохие — очень плохими. Тогда диалоги окажутся всего лишь стенаниями по поводу нецелесообразности и безумия войны или взволнованными заявлениями о том, что причиной войны является «истеблишмент». С первоначального наброска и до окончательного варианта такой автор будет наполнять сценарий вызывающими тошноту образами, изо всех сил стараясь сделать так, чтобы в каждой сцене громко и четко провозглашалось: «Война — это бедствие, но от него можно избавиться с помощью пацифизма... война — это бедствие, но от него можно избавиться с помощью пацифизма... война — это бедствие, но от него можно избавиться с помощью пацифизма...», и так до тех пор, пока у вас не возникнет желание схватиться за оружие.

Тем не менее пацифистские призывы таких антивоенных фильмов, как «О! Какая милая война» (Oh! What a lovely War), «Апокалипсис сегодня» (Apocalypse Now), «Галлиполи» (Gallipoli), «Высота "Гамбургер"» (Hamburger Hill), редко заставляют нас расчувствоваться. Автору не удается нас убедить, потому что в стремлении доказать, что у него есть ответ, он не видит той правды, которая хорошо известна всем — людям нравится воевать.

Это вовсе не означает, что, начав с идеи, уже никуда не денешься от нравоучений, однако такой риск существует. По мере развития истории вы должны быть готовы использовать противоположные, даже несовместимые идеи. Лучшие писатели обладают диалектическим, гибким складом мышления, который позволяет им с легкостью переключаться с одной точки зрения на другую. Они видят позитивное, негативное и все оттенки иронии, честно и настойчиво стараясь отыскать истину. Этот бесконечный процесс познания заставляет их быть более созидательными, оригинальными и проницательными. В конце концов они высказывают то, во что искренне верят, но не раньше, чем взвесят каждую жизненную проблему и опробуют все возможности.

Нет никакого сомнения в том, что никто не может достичь совершенства в писательском мастерстве, не являясь отчасти философом и не придерживаясь твердых убеждений. Секрет известен: не быть рабом своих идей, а погрузиться с головой в жизнь. Подтверждением вашей проницательности станет не то, насколько хорошо вы представите управляющую идею, а ее победа над теми могущественными силами, которые вы выставляете против нее.

Рассмотрим удивительную сбалансированность трех антивоенных фильмов режиссера Стэнли Кубрика. Кубрик и его сценаристы изучали и исследовали контридею, чтобы глубже понять человеческую душу. Созданные ими истории показывают войну как логическое продолжение такой неотъемлемой особенности людей, как любовь к сражениям и убийству, заставляя с горечью осознавать, что человечество всегда делает то, что хочет, — так было на протяжении многих веков, происходит сейчас и продолжится в обозримом будущем.

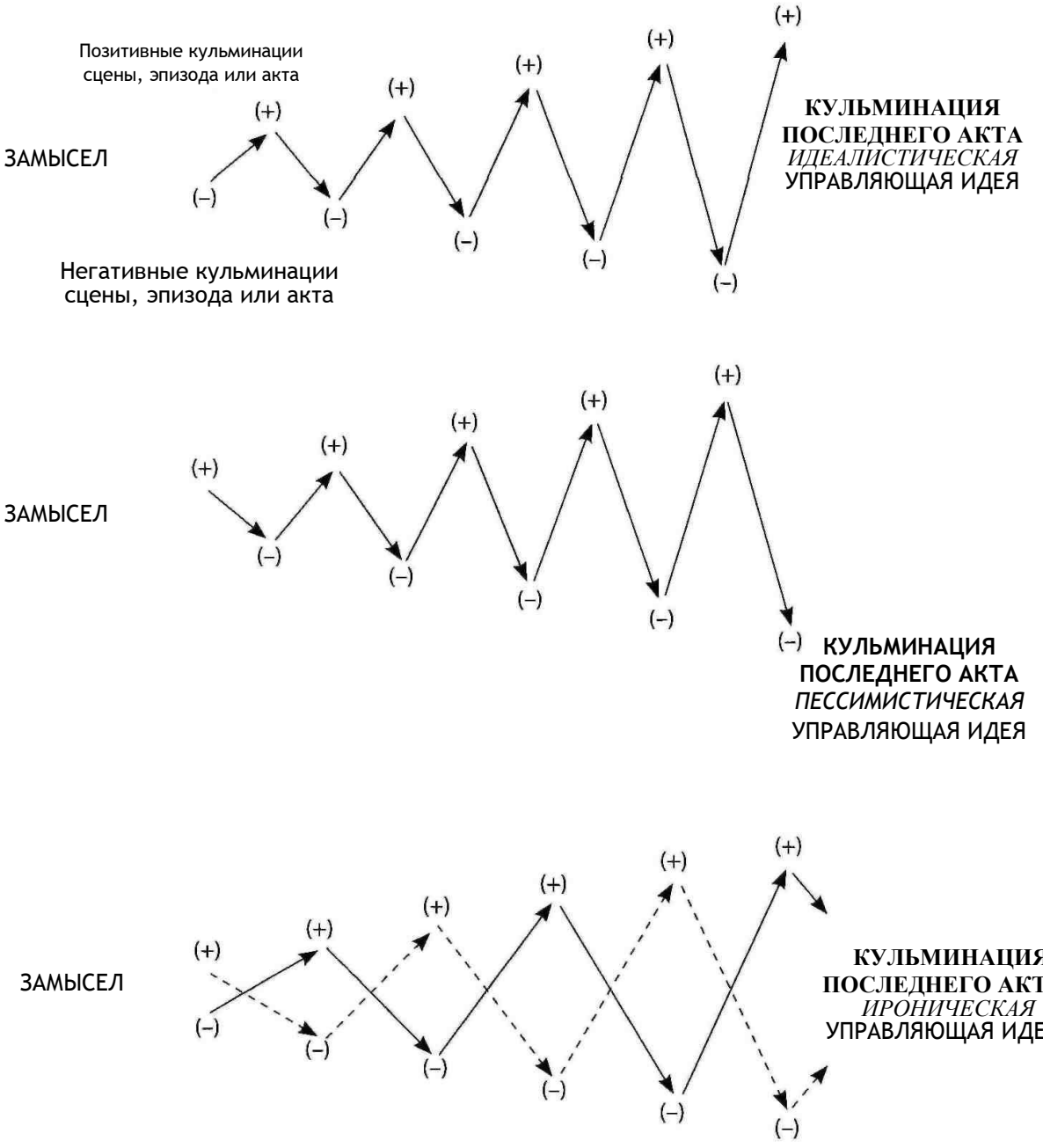
В фильме Кубрика «Тропы славы» (Paths of Glory) судьба Франции зависит от победы в войне против Германии, причем любой ценой. Поэтому когда французская армия отступает с поля боя, разгневанный генерал придумывает новую стратегию мотивации: приказывает артиллерии стрелять по своим же солдатам. В фильме «Доктор Стрейнджлав» (Dr. Strangelove) Соединенные Штаты и Россия понимают, что в ядерной войне не проиграть важнее, чем победить, поэтому каждая из этих стран изобретает свой

суперэффективный план того, как не проиграть, и в результате все живое на Земле превращается в пепел. В «Цельнометаллической оболочке» (Full Metal Jacket) Корпус морской пехоты сталкивается с нелегкой задачей: как убедить людей пренебречь присущим им от рождения внутренним запретом на убийство себе подобных. Самое легкое решение — «промыть мозги» новобранцам и заставить их поверить, что врага нельзя считать человеком: тогда убивать становится проще, даже если это твой инструктор по строевой подготовке. Кубрик знал: дай человечеству достаточное количество оружия, и оно убьет себя.

Выдающееся произведение — это яркая метафора, которая говорит: «Жизнь *такая»*. На протяжении многих веков классики дают нам не решения, а понимание, не ответы, а поэтическую беспристрастность; они выявляют проблемы, выход из которых необходимо искать всем поколениям, чтобы оставаться людьми.

ИДЕАЛИЗМ, ПЕССИМИЗМ, ИРОНИЯ

Писателей и их истории можно поделить на три большие категории в соответствии с тем эмоциональным зарядом, которым обладают их управляющие идеи.



Идеалистические управляющие идеи

Эти идеи присутствуют в фильмах с «хорошим концом», выражающих оптимизм, надежды, мечты человечества и позитивное представление человеческой души; они говорят о том, что жизнь такая, какой мы хотим ее видеть. Приведем несколько примеров.

«Любовь наполняет нашу жизнь, когда мы преодолеваем иллюзии разума и следуем своим инстинктам» — «Ханна и ее сестры» (Hannah and Her Sisters). В этой мультисюжетной истории несколько людей, живущих в Нью-Йорке, пытаются найти любовь, но безрезультатно, потому что постоянно думают, анализируют и пытаются расшифровать смысл таких вещей, как сексуальная политика, карьера, мораль или безнравственность. Однако постепенно они справляются со своими интеллектуальными заблуждениями и начинают прислушиваться к своему сердцу. И тогда каждый из них находит свою любовь. Это один из наиболее оптимистичных фильмов, созданных Вуди Алленом.

«Добро торжествует, когда мы обманываем зло» — «Иствикские ведьмы» (The Witches of Eastwick). Ведьмы изобретательно направляют грязные козни дьявола против него самого и обретают добро и счастье в виде трех розовощеких малышей.

«Смелость и талант человека одолевают враждебность природы». *Фильмы о выживании,* поджанр *боевика / приключенческого фильма,* представляют собой истории «со счастливым концом», которые рассказывают о борьбе и выживании в природных катаклизмах. На грани гибели главные герои вступают в сражение с матерью-природой и выдерживают это испытание благодаря силе воли и находчивости: «Приключения Посейдона» (The Poseidon Adventure), «Челюсти» (Jaws), «Битва за огонь» (Quest for Fire), «Боязнь пауков» (Arachnophobia), «Фицкарральдо» (Fitzcarraldo), «Полет Феникса» (Flight of the Phoenix), «Выжить» (Alive).

Пессимистические управляющие идеи

Это истории с «плохим концом», выражающие скептицизм, чувство утраты и горя, показывающие упадок культуры и темные стороны личности человека — жизнь, которой мы страшимся, но знаем, что зачастую так и бывает.

Например: «Страсть приводит к насилию и разрушает нашу жизнь, когда мы используем людей в качестве объектов удовольствия» — «Танец с незнакомцем» (Dance with a Stranger). В этом фильме, снятом британскими кинематографистами, влюбленные считают, что им мешает классовое различие, хотя бессчетному количеству пар подобную проблему удается преодолеть. На самом деле суть конфликта в том, что их связь отравлена желанием владеть друг другом как объектом удовлетворения невротических желаний. В конце концов один из них добивается абсолютной власти над своим любовником — отнимает у него жизнь.

«Зло торжествует, потому что оно является частью человеческой натуры» — «Китайский квартал» (Chinatown). На первый взгляд это фильм о том, что богатые могут избежать наказания за совершенное ими убийство. Так действительно и происходит. Но на более глубоком уровне понимания можно рассуждать о вездесущности зла. В реальности добро и зло составляют равные части человеческой натуры, поэтому зло побеждает добро так же часто, как добро торжествует над злом. Каждый из нас одновременно и ангел, и дьявол. Если бы человеческая натура хотя бы слегка склонялась в сторону того или другого, все социальные дилеммы были бы разрешены много веков назад. Но из-за нашего раздвоения мы никогда не знаем, кем будем завтра: сегодня строим собор Парижской богоматери, а на следующий день — Освенцим.

«Несмотря на все усилия человечества, последнее слово остается за силами природы». Когда в сюжете о выживании контридея становится управляющей, речь идет о фильме «с плохим концом», где люди снова вступают в сражение с окружающей средой, но на этот раз победа остается за природой — «Скотт из Антарктики» (Scott of the Antarctic),

«Человек-слон» (The Elephant Man), «Землетрясение» (Earthquake) и «Птицы» (The Birds). Подобные фильмы встречаются довольно редко, потому что пессимистический подход связан с суровой правдой, которой некоторым хотелось бы избежать.

Иронические управляющие идеи

Это истории с «хорошим/плохим концом», отражающие наше ощущение сложной, двойственной природы существования и показывающие одновременно позитивное и негативное отношение к жизни, которая предстает в наиболее сложном и реалистичном проявлении.

Здесь происходит слияние оптимизма/идеализма и пессимизма/цинизма. История не выделяет их по отдельности, а рассказывает сразу обо всем. *Идеалистическая* идея «Любовь торжествует, когда мы жертвуем своими потребностями ради других» — фильм «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer) — объединяется с *пессимистической* идеей «Любовь разрушает, когда преобладают личные интересы» — фильм «Война супругов Роуз» (The War of the Roses), и в результате появляется ироническая управляющая идея: «Любовь — это одновременно удовольствие и боль, сладкая мука и нежная жестокость, к которой мы стремимся, потому что без нее жизнь не имеет смысла», как в картинах «Энни Холл» (Annie Hall), «Манхэттен» (Manhattan), «Дурман любви» (Addicted to Love).

Далее приведем два примера управляющих идей, чья ирония помогает определить моральные принципы и установки современного американского общества. Во-первых, позитивная ирония:

> **Непреодолимое стремление к обретению современных ценностей — успеха, богатства, славы, секса, власти — разрушит вас, но если вы вовремя поймете, в чем истинная правда, и откажетесь от своей навязчивой идеи, то сможете спастись.**

До 1970-х годов «хороший конец» можно было определить примерно такой фразой: «Главный герой получает то, что хочет». В кульминационный момент объект желания главного героя превращался в своего рода трофей, оцениваемый в зависимости от степени риска, — любимый человек из мечты (любовь), мертвое тело злодея (справедливость), свидетельство достижения (богатство, победа), общественное признание (власть, известность), — и герой его получал.

Однако в 1970-е годы Голливуд создал весьма ироничную версию истории успеха, *сюжет искупления,* в котором главные герои стремятся к таким однажды признанным ценностям, как деньги, известность, любовь, выигрыш, успех, но делают это с чрезмерным упорством и безрассудством, что приводит их на грань саморазрушения. Они готовы пожертвовать если не жизнью, то по крайней мере своими человеческими качествами. Однако им удается осознать разрушительную природу своей одержимости, остановиться на краю пропасти, а затем броситься прочь, отказавшись от того, о чем грезилось. Эта модель обуславливает появление ироничного финала: в кульминационный момент главный герой жертвует своей мечтой (позитивное), той ценностью, которая превратилась в разрушающую душу одержимость (негативное), чтобы вернуться к честной, разумной и уравновешенной жизни (позитивное).

«Бумажная охота» (The Paper Chase), «Охотник на оленей» (The Deer Hunter), «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer), «Незамужняя женщина» (An Unmarried Woman), «10» (10), «Правосудие для всех» (And Justice for All), «Язык нежности» (Terms of Endearment), «Электрический всадник» (The Electric Horseman), «Уйти красиво» (Going in Style), «Телевикторина» (Quiz Show), «Пули над Бродвеем» (Bullets Over Broadway), «Король-рыбак» (The Fisher King), «Большой каньон» (Grand Canyon), «Человек дождя» (Rain Man), «Ханна и ее сестры» (Hannah and Her Sisters), «Офицер и джентльмен» (An Officer and a Gentleman), «Тутси» (Tootsie), «Кое-что о Генри» (Regarding Henry),

«Обыкновенные люди» (Ordinary People), «В трезвом уме и твердой памяти» (Clean and Sober), «Северный Даллас, сорок» (North Dallas Forty), «Из Африки» (Out of Africa), «Бум вокруг младенца» (Baby Boom), «Доктор» (The Doctor), «Список Шиндлера» (Schindler's List) и «Джерри Магуайер» (Jerry Maguire) — все эти фильмы держатся на иронии, и каждый из них выражает ее оригинально и ярко. Как видно из названий, эта идея всегда притягивала тех, кто решал судьбу премии «Оскар».

С точки зрения техники кульминационное действие в данных фильмах выполнено очень интересно. Исторически сложилось так, что позитивная концовка представляет собой сцену, в которой главный герой совершает действие, позволяющее ему получить то, что он хочет. Тем не менее во всех названных картинах главный герой или принимает решение не следовать своей навязчивой идее, или отказывается от того, к чему раньше стремился. Он (или она) одерживает победу, «проигрывая». Подобно решению загадки дзэн-буддизма о звуке хлопка, выполняемого одной ладонью, сценарист каждый раз вынужден был добиваться того, чтобы отсутствие действия или негативное действие казалось позитивным.

В кульминации фильма «Северный Даллас, сорок» (North Dallas Forty) во время «Матча звезд» крайний нападающий Филлип Элиот (Ник Нолти) разводит руки в стороны, позволяя футбольному мячу отскочить от своей груди и показав этим жестом, что он больше не играет в эту детскую игру.

«Электрический всадник» (The Electric Horseman) заканчивается сценой, когда бывшая звезда родео Сони Стил (Роберт Редфорд), который теперь торгует в розницу хлопьями для завтраков, отпускает на волю призового жеребца своего спонсора, символически освобождая себя от жажды славы.

«Из Африки» (Out of Africa) — это история женщины, живущей в соответствии с правилом 1980-х годов: «Я есть то, что имею». Первые слова Карен (Мерил Стрип) звучат так: «У меня была ферма в Африке». Героиня перевозит свою мебель из Дании в Кению, чтобы построить здесь дом и плантацию. Накрепко связывая себя с тем, чем владеет, она называет работников «своими людьми», пока ее возлюбленный не замечает, что на самом деле эти люди не являются ее собственностью. Когда муж заражает ее сифилисом, она с ним не разводится, поскольку воспринимает себя в качестве «жены», которая «обладает» мужем. Однако со временем она понимает: мы не то, что имеем; мы — это наши ценности, таланты, умение что-то делать. Когда ее возлюбленного убивают, она скорбит, но не чувствует себя потерянной, потому что она — не он. Пожав плечами, она оставляет мужа и дом, отказываясь от всего, что у нее есть, но обретая себя.

«Язык нежности» (Terms of Endearment) рассказывает о другой мании. Аврора (Ширли Маклейн) живет, следуя эпикурейской философии, согласно которой счастье означает отсутствие страданий, а секрет жизни заключается в том, чтобы избегать всех негативных эмоций. Она отказывается от двух известных источников душевных мук — карьеры и любовников. Она так боится боли, которую причиняет старение, что носит одежду, более подходящую женщине моложе ее лет на двадцать. Ее дом выглядит нежилым и напоминает кукольный домик. Единственная связь с жизнью — телефонные разговоры с дочерью. Однако когда ей исполняется пятьдесят два года, она начинает понимать, что глубина испытываемой в жизни радости прямо пропорциональна той боли, которую мы готовы перенести. В последнем акте героиня отказывается от пустоты жизни без боли и выбирает детей, любовника, возраст и все те удовольствия и огорчения, которые они несут с собой.

Второй пример — негативная ирония:

Если вы не откажетесь от навязчивой идеи, то сможете добиться исполнения своего желания, но потом это вас уничтожит.

«Уолл-стрит» (Wall Street), «Казино» (Casino), «Война супругов Роуз» (The War of the Roses), «Звезда-80» (Star '80), «Нэшвилл» (Nashville), «Телесеть» (Network), «Загнанных

лошадей пристреливают, не правда ли?» (They Shoot Horses, Don't They?) — все эти фильмы представляют собой *сюжеты наказания,* противостоящие описанным выше *сюжетам искупления.* Здесь контридея с «плохим концом» становится управляющей идеей, так как главные герои одержимы неукротимой жаждой славы или успеха и не думают отказываться от этого. В кульминации истории они достигают своей цели (позитивная ценность), но только для того, чтобы быть уничтоженными (негативная ценность). В фильме «Никсон» (Nixon) слепая, разрушительная вера президента (Энтони Хопкинс) в свою политическую силу уничтожает его, а вместе с ним и веру народа в правительство. В картине «Роза» (The Rose) главную героиню (Бет Мидлер) губит ее страсть к наркотикам, сексу и рок-н-роллу. «Весь этот джаз» (All That Jazz) показывает, как наркотики, секс и страсть к музыкальным комедиям приводят Джо Гидеона (Рой Шайдер) в состояние полного упадка.

Об иронии

Ирония вызывает у аудитории замечательную реакцию: «Да, жизнь действительно такая!» Мы осознаем, что идеализм и пессимизм представляют собой две диаметрально противоположные формы восприятия, что жизнь редко бывает легкой и приятной, но все-таки она не всегда тяжела и мрачна; в ней есть *и хорошее, и плохое.* Даже в самых худших переживаниях можно найти что-то позитивное, а за наиболее ценный опыт приходится платить высокую цену. Как бы мы ни старались сделать свой жизненный путь прямым и ровным, нас сносит течение судьбы. Реальность безжалостно иронична, поэтому истории, которые соответствующим образом заканчиваются, как правило, дольше существуют, расходятся по всему миру и завоевывают самую большую любовь и уважение зрителей.

Именно поэтому среди трех возможных эмоциональных зарядов кульминации самым сложным оказывается выражение иронии. Она требует наибольшей мудрости и высочайшего мастерства.

Во-первых, довольно трудно создать яркий идеалистический финал или сдержанную пессимистическую кульминацию, которые будут убедительными. А ироническая кульминация содержит в себе и позитивное, и негативное утверждение. Как же совместить два в одном?

Во-вторых, и то, и другое необходимо выразить *ясно и понятно.* Ирония не предполагает двусмысленность. Двусмысленность размывает изображение; одно нельзя отличить от другого. Однако в иронии нет ничего неопределенного: четко заявляется о том, что было приобретено в это время и что утрачено. Ирония не означает случайное стечение обстоятельств. Истинная ирония должна быть мотивирована. Истории, завершаемые по воле случая, вне зависимости от того, обладают они двойным эмоциональным зарядом или нет, бессмысленны, а не ироничны.

В-третьих, если в кульминационный момент жизненная ситуация главного героя носит одновременно позитивный и негативный характер, как сделать так, чтобы оба заряда не смешивались и не свели на нет воздействие друг друга на аудиторию? В противном случае созданный вами финал ничего не скажет зрителям.

СМЫСЛ И ОБЩЕСТВО

Если вы нашли управляющую идею, относитесь к ней с уважением. Никогда не позволяйте себе думать: «Это всего лишь развлечение». Что такое, в конце концов, «развлечение»? Ритуал, во время которого люди сидят в темном зале, вглядываются в экран и затрачивают огромную энергию на то, что, как они надеются, станет осмысленным и полезным эмоциональным опытом. Любой фильм, привлекающий внимание, удерживающий его и оправдывающий участие в этом ритуале, — развлечение. Любая история, будь то «Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz, США, 1939) или «400 ударов» (The 400 Blows, Франция, 1959), «Сладкая жизнь» (La Dolce Vita, Италия, 1960)

или «Белоснежка и три бездельника» (Snow White and the Three Stooges, США, 1961), не может быть «простой и бесхитростной». Все логически выстроенные истории выражают идею, скрытую внутри эмоционального заклинания.

В 388 г. до н. э. Платон убедил отцов города выслать из Афин всех поэтов и рассказчиков. Он утверждал, что они представляют собой угрозу обществу. Писатели высказывают идеи, но делают это не в открытой и рациональной манере, присущей философам. Они прячут их внутри чарующей эмоциональности искусства. Тем не менее, прочувствованная идея, как утверждал Платон, остается идеей. Любая захватывающая история передает нам заряженную идею и заставляет в нее поверить. На самом деле убеждающая сила истории настолько велика, что мы можем поверить в происходящее, даже если сочтем его отталкивающим с точки зрения морали. Платон настаивал на том, что рассказчики — опасные люди. И был прав.

Возьмем, к примеру, фильм «Жажда смерти» (Death Wish). Его управляющая идея звучит следующим образом: «Справедливость торжествует, когда жители берут правосудие в свои руки и убивают людей, которых следует убить». Из всех отвратительных идей, когда-либо существовавших на земле, эта — самая мерзкая. Взяв ее на вооружение, нацисты принесли в европейские страны смерть и разрушения. Гитлер верил, что превратит Европу в рай, если убьет людей, которых следует убить... и у него был свой список таких людей.

Когда «Жажда смерти» (Death Wish) вышла в прокат, газетные критики по всей стране почувствовали себя морально оскорбленными поведением героя Чарльза Бронсона, рыскающего по Манхэттену и отстреливающего тех, кто был похож на уличных грабителей. «Голливуд думает, что так выносятся приговоры? — шумели они. — А как же быть с установленным законом порядком?» Но почти в каждой из прочитанных мною статей в какой-то момент критик замечал: «...но, похоже, зрителям это нравится». Что означает: «... и критику тоже». Критики никогда не говорят об удовольствии, полученном зрителями, если они его не разделяют. Несмотря на их возмущение и оскорбленные чувства, фильм затронул и их.

С другой стороны, я не хотел бы жить в стране, где такой фильм, как «Жажда смерти» (Death Wish), не может выйти на экраны. Я против любой цензуры. В своем стремлении к правде нам следует терпеливо переносить самую неприглядную ложь. Как утверждал Джастис Холмс, мы должны доверять рынку идей. Каждому дан голос, и даже если высказывания глупы, радикальны или чересчур реакционны, людям придется рассмотреть все возможные варианты и сделать правильный выбор. Ни одна цивилизация, включая времена Платона, никогда не была разрушена из-за того, что ее граждане узнали слишком много правды.

Авторитетные личности, как Платон, страшатся угрозы, которая исходит не от идей, а от эмоций. Тем, кто у власти, не нравится, что мы способны чувствовать. Мысль можно контролировать и манипулировать ею, а эмоции своевольны и непредсказуемы. Художники пугают правителей тем, что разоблачают ложь и пробуждают в людях желание перемен. Именно поэтому, когда к власти приходят тираны, их расстрельные команды направляют свое оружие в сторону писателей.

Наконец, если говорить о силе влияния историй, необходимо рассмотреть вопрос социальной ответственности художника. Я считаю, что мы не отвечаем за излечение социальных недугов, возрождение веры в человечество, за воодушевление общества и даже не должны раскрывать свою внутреннюю суть. У нас есть только одна обязанность — *говорить правду.* Поэтому проанализируйте кульминацию своей истории и извлеките из нее управляющую идею. Но прежде чем вы сделаете следующий шаг, задайте себе вопрос: правда ли это? Верю ли я в идейный смысл своей истории? Если ответите «нет», отложите то, что написали, в сторону и начните сначала. Если «да», сделайте все возможное, чтобы вашу работу увидели люди. В своей частной жизни художник может лгать другим и даже самому себе, но, занимаясь творчеством, он говорит правду; а в мире,

полном лжи и лжецов, честное произведение искусства всегда является актом социальной ответственности.

ЧАСТЬ 3. СТРУКТУРНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИСТОРИИ

Когда писатель вынужден ограничивать себя строгими рамками правил, его воображение действует на пределе возможностей — и тогда возникают самые плодотворные идеи. В условиях полной свободы работа, вероятнее всего, будет сделана небрежно.
Т.С.Элиот

7. МАТЕРИЯ ИСТОРИИ

Из какого материала мы создаем сцены, которые однажды появятся на экране? Какую «глину» мы мнем и лепим, сохраняем или выбрасываем? Что такое «материя» истории?

Для всех других видов искусства ответ очевиден. У композитора есть музыкальный инструмент и ноты. Танцовщица использует в качестве инструмента свое тело. Скульптор обрабатывает камень. Художник смешивает краски. Все творцы могут прикоснуться к исходному материалу своего искусства — все, за исключением писателя. Ядро истории образует «материя», которую, словно энергию внутри атома, невозможно *непосредственно* увидеть, услышать или потрогать, хотя мы знаем о ней и чувствуем ее. Материал истории полон жизни, но неосязаем.

Я слышу ваши сомнения: «Неосязаем? Но у меня есть *слова.* Диалоги, описания. Я держу в руках исписанные листы бумаги. Исходный материал писателя — язык». На самом деле это не так, и карьера многих талантливых писателей, в особенности тех, кто занялся написанием сценариев, получив серьезное литературное образование, продвигается с трудом именно по причине такого пагубного заблуждения. Как стекло пропускает свет, а воздух служит средой для распространения звука, язык всего лишь средство передачи, причем одно из многих. Нечто гораздо более глубокое, чем просто слова, бьется в сердце истории.

С другой стороны, существует еще одно, не менее сложное явление — реакция аудитории на указанную материю. Если вдуматься, посещение кинотеатров может показаться довольно странным занятием. Сотни незнакомых друг другу людей сидят в темном зале, бок о бок, в течение двух или более часов. Они не выходят в туалет или покурить, а, оставаясь на месте, смотрят на экран широко открытыми глазами, проявляя такую сосредоточенность, какую редко демонстрируют на работе, и платят деньги за то, чтобы пережить эмоции, которых в жизни стараются избежать любой ценой. И тут возникает второй вопрос: что является источником энергии истории? Как ей удается удерживать аудиторию в таком напряженном интеллектуальном и чувственном внимании? Как работают истории?

Художник отвечает на эти вопросы, когда исследует творческий процесс *субъективно.* Для того чтобы понять материю истории и способы ее воздействия, надо увидеть свою работу «изнутри», посмотреть на мир глазами персонажа, что позволит прочувствовать историю так, словно вы — это он. Чтобы проникнуть в этот иллюзорный, воображаемый мир, вы должны тщательно изучить тот характер, в который намерены перевоплотиться. А если быть более точным, *главного героя.* Ведь несмотря на то что главный герой является таким же персонажем, как и любой другой, ему отводится самая важная роль, поэтому он воплощает в себе все аспекты характера в их абсолютном выражении.

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

Как правило, в качестве главного героя выступает один человек. Однако история может приводиться в движение двумя действующими лицами, как в фильме «Тельма и Луиза» (Thelma & Louise), тремя — «Иствикские ведьмы» (The Witches of Eastwick) и более — «Семь самураев» (The Seven Samurai) или «Грязная дюжина» (The Dirty Dozen). В картине «Броненосец "Потемкин"» целый класс людей, пролетариат, становится масштабным

коллективным главным героем.

Поскольку образ коллективного главного героя формируется из двух и более персонажей, необходимо соблюдать два условия. Во-первых, все индивиды в этой группе должны иметь общее желание. Во-вторых, в борьбе за его исполнение им придется совместно страдать и выигрывать. Если один добивается успеха, это приносит выгоду всем, а когда кто-то терпит поражение, то страдают тоже все. При таком подходе мотивация, действие и последствия носят коллективный характер.

С другой стороны, в истории может быть *много главных героев.* В этом случае, в отличие от предыдущего, каждый добивается исполнения только собственного желания, страдает и старается извлечь пользу только для себя одного: «Криминальное чтиво» (Pulp Fiction), «Ханна и ее сестры» (Hannah and Her Sisters), «Родители» (Parenthood), «Забегаловка» (Diner), «Делай, как надо!» (Do the Right Thing), «Клуб "Завтрак"» (The Breakfast Club), «Есть, пить, мужчина, женщина» (Eat Drink Man Woman), «Пеле-завоеватель» (Pelle the Conqueror), «Надежда и слава» (Hope and Glory), «Большие надежды» (High Hopes). Мастером в создании такой структуры является Роберт Ол-тмен: «Свадьба» (A Wedding), «Нэшвилл» (Nashville), «Короткие истории» (Short Cuts).

На экране история, где действуют несколько главных героев, впервые появилась в фильме «Гранд отель» (Grand Hotel)[1]; в беллетристике это произошло раньше — в романе «Война и мир» Льва Толстого, а в театре еще в XVI веке — в пьесе Шекспира «Сон в летнюю ночь». Такие истории обычно приобретают мультисюжетность. Вместо того чтобы развивать повествование, концентрируясь на желании одного (или коллективного) главного героя, автор сплетает в единое целое несколько более мелких историй, в каждой из которых имеется свой главный герой, что позволяет создать динамичный портрет определенного общества.

Главный герой не обязательно человек. Это может быть животное — «Бейб» (Babe), рисованный персонаж — «Багз Бани» (Bugs Bunny) или даже неодушевленный предмет, такой как герой детской книжки «Маленький паровозик, который смог» (The Little Engine That Could). Все, что обладает способностью свободного выражения воли и желания, умеет действовать и переживать последствия, может быть главным героем.

Иногда главных героев даже заменяют в середине истории. Например, в фильме «Психо» (Psycho) убийство становится эмоциональным и одновременно формальным толчком развития действия. Когда главная героиня умирает, аудитория недоумевает: о ком же этот фильм? И в качестве коллективного главного героя появляются сестра жертвы, ее друг и частный детектив. Однако не важно, к какому типу нашей классификации относится герой и какова его характеризация, потому что все персонажи обладают определенными отличительными чертами, и главная из них — *сила воли.*

Главный герой — это персонаж, обладающий силой воли.

Другие персонажи могут быть упрямыми, даже непреклонными, но именно главный герой должен быть волевым человеком. Однако силу воли измерить невозможно. Хорошая история не требует рассказа о противоборстве колоссальной воли и абсолютных сил неизбежности. Качество воли не менее важно, чем ее количество. Сила воли главного героя может быть меньше, чем у библейского Иова, но достаточно значительной, чтобы во время конфликта поддерживать его стремление к исполнению желания и, в конечном счете, совершению действий, вызывающих осмысленное и необратимое изменение.

Более того, истинная сила воли главного героя может быть спрятана за пассивной характеризацией. Вспомните, к примеру, главную героиню фильма «Трамвай "Желание"» (A Streetcar Named Desire) Бланш Дюбуа. На первый взгляд она кажется слабой, плывущей по течению, *безвольной* девушкой, которая, по ее словам, хочет только одного — жить в реальности. Тем не менее под этой характеризацией скрывается глубокий характер,

[1] В 1932 г. — *Прим. пер.*

которому присуща сильная воля, управляющая подсознательным желанием Бланш. На самом деле она хочет *убежать от реальности.* Поэтому Бланш делает все возможное, чтобы защититься от уродливого мира, который засасывает ее: она ведет себя, как старушка, накрывает потертую мебель салфеточками, надевает абажуры на голые электрические лампочки и старается сделать из олуха «сказочного принца». Потерпев неудачу, она совершает последний побег из реальности — сходит с ума.

С другой стороны, Бланш только кажется бездеятельной, но, к сожалению, мы нередко сталкиваемся с такой ошибкой, как создание действительно пассивного главного героя. История не может рассказывать о главном герое, который ничего не хочет, не способен принимать решения и чьи действия не приводят к каким бы то ни было изменениям.

Главный герой имеет осознанное желание.

Воля побуждает главного героя к осмыслению желания. У него есть потребность или цель, определенный *объект желания.* Если бы вы могли отвести его в сторону и прошептать на ухо: «Чего ты хочешь?», то он ответил бы: «Сегодня мне хотелось бы X, на следующей неделе Y, но в конце концов я хочу получить Z». Объект желания главного героя может быть внешним — уничтожение акулы в фильме «Челюсти» (Jaws) — или внутренним — взросление в фильме «Большой» (Big). В любом случае этот персонаж знает, чего хочет, а для многих характеров достаточно простого, ясного и осознанного желания.

У главного героя может быть и неосознанное желание, вызывающее внутренние противоречия.

Большинство запоминающихся и вызывающих восхищение персонажей, как правило, имеют не только осознанное, но и безотчетное желание. Хотя подобный сложный человек может и не подозревать о наличии у себя таких потребностей, зрители все понимают и обнаруживают в нем внутренние противоречия. Оба желания многопланового главного героя, осознанное и неосознанное, вступают в конфликт друг с другом. То, в реальность которого он верит, является антитезой неосознанного. Такое противоречие очевидно. Какой смысл наделять персонаж подсознательным желанием, если оно будет воплощать именно то, что герой старается найти преднамеренно?

Главный герой обладает качествами, необходимыми для того, чтобы успешно добиваться объекта желания.

У главного героя должна быть соответствующая характеризация. Ему необходим убедительный набор качеств, согласующийся с его стремлением к достижению своих целей. Это не означает, что он непременно получит то, что хочет. Ожидания могут и не сбыться. Однако желания персонажа должны выглядеть достаточно реалистично в свете его воли и способностей, чтобы аудитория верила: он в состоянии справиться с тем делом, за которое взялся, и у него есть шанс на успех.

У главного героя должен быть хотя бы один шанс на исполнение его желания.

Аудитория не станет терпеть главного героя, у которого нет никакой возможности реализовать свое желание. Причина проста: никто не верит в это, думая о своей жизни. Ни один зритель и не помышляет о том, что у него самого нет даже малейшего шанса на исполнение желаний. Однако стоит только оглянуться на реальную жизнь, приходится согласиться с Генри Дэвидом Торо: «Масса людей живет, испытывая тихое отчаяние». Слишком многие тратят свое драгоценное время и умирают, сожалея о так и не сбывшихся мечтах. Каким бы честным ни было это болезненное понимание, мы не позволяем себе поверить в него. Наоборот, продолжаем надеяться до самого конца.

Как бы то ни было, наши надежды не так уж безрассудны. Просто они несколько гипотетичны. «Если это... если то... если я буду усерднее учиться... если стану больше любить... если приучу себя... если выиграю в лотерею... если что-то изменится, тогда появится шанс получить от жизни то, что я хочу». Мы все храним в своем сердце надежду, какие бы удары ни наносила жизнь. Поэтому главный герой, который разуверился во всем и не имеет ни малейшей возможности добиться исполнения своего желания, не может быть нам интересен.

Главный герой обладает волей и способностями, позволяющими стремиться к исполнению его осознанного и/или неосознанного желания и ограниченными только рамками тех ограничений, которые предусматриваются сеттингом и жанром.

Искусство истории не повествует о компромиссах: речь идет о маятнике бытия, который двигается от одного крайнего положения к другому, и о жизни в ее наиболее ярко выраженных формах. Мы рассматриваем рядовые случаи, но только в качестве пути, ведущего к крайней точке. Аудитория чувствует эти предельные состояния и стремится к их достижению. Каким бы личным или эпическим ни был сеттинг, зрители инстинктивно помещают персонажей и их мир в некоторый круг, где события предопределяются особенностями вымышленной реальности. Эта линия может проходить в глубинах человеческой души, в далекой вселенной или и там, и здесь одновременно. Поэтому аудитория ждет, что рассказчик будет художником, способным представить и распространить свою историю на эти внушительные глубины и высоты.

История должна завершаться финальным действием, которое не позволит аудитории что-либо домысливать.

Иными словами, аудитория не должна покидать кинотеатр, фантазируя, что еще могло бы произойти в фильме: «Счастливый конец... но не следовало ли ей уладить все с отцом? Не стоило ли расстаться с Эдом, прежде чем переезжать к Маку? Не нужно ли ей было...» Или: «Мрак... парень мертв, но почему он не позвонил в полицию? И разве он не прятал пистолет под приборной доской, и почему бы ему не...» Если люди будут покидать кинотеатр, представляя сцены, которые, как им кажется, они должны были увидеть до или после предложенной концовки, то их вряд ли удастся назвать довольными. Предполагается, что мы умеем сочинять лучше, чем они. Аудитория хочет, чтобы ее подвели к той ограничительной линии, где на все вопросы есть ответы, а эмоциональные переживания находят свой выход, то есть к финалу.

К этому рубежу нас ведет главный герой. Он должен предчувствовать его, чтобы добиваться исполнения своего желания, используя накопленный человечеством опыт во всей его полноте, и достичь абсолютного и необратимого изменения. Это вовсе не означает, что у фильма никогда не будет продолжения, ведь главный герой может быть вовлечен и в другие истории. Просто у каждой должен быть свой явно выраженный конец.

Главный герой должен вызвать сопереживание, и не важно, симпатичен он вам или нет.

Слово «симпатичный» означает «привлекательный, располагающий к себе». Возьмем, к примеру, Тома Хэнкса и Мэг Райан или Спенсера Трейси и Кэтрин Хепберн: они нравятся уже при первом появлении на экране. Мы хотим видеть их в качестве друзей, членов семьи или любовников. Они обладают врожденной привлекательностью и пробуждают в нас симпатию. Однако сопереживание предполагает более глубокую реакцию.

«Располагающий к себе» значит «похожий на меня». В главном герое зрители открывают близкие им человеческие качества. Разумеется, они не похожи абсолютно во

всем, например, общей может быть только одна черта характера, но это сходство все-таки пробуждает отклик в душе. В такой момент узнавания человек неожиданно, не отдавая себе отчета, желает увидеть, как герой все-таки добьется своего, что бы это ни было.

Подсознательная логика подсказывает аудитории следующее: «Персонаж похож на меня. Поэтому я хочу, чтобы он получил желаемое, ведь если бы я был на его месте, то хотел бы того же самого». У Голливуда есть множество синонимичных выражений для обозначения этой связи — «тот, кого поддерживают» или «тот, за кого болеют». Все они описывают эмпа-тическую, «сопереживательную» связь, которая аудитория устанавливает между собой и главным героем. Зрители могут сочувствовать любому персонажу вашего фильма, но в отношении главного героя это сопереживание является обязательным. В противном случае альянс «аудитория/история» разрушится.

СВЯЗЬ С АУДИТОРИЕЙ

Эмоциональная вовлеченность зрителей в происходящее на экране основывается на сопереживании. Если сценаристу не удается установить контакт между кинозрителем и главным героем, то мы смотрим фильм отстранение, не испытывая никаких чувств. Вовлеченность не имеет ничего общего с пробуждением альтруистических чувств или сострадания. Мы испытываем сочувствие по очень личным, если не сказать эгоистическим, причинам. Идентифицируя себя с главным героем и вникая в его желания, мы на самом деле думаем о собственных мечтах и о своей реальной жизни. Через сопереживание, представляющее собой опосредованную связь с вымышленной личностью, мы проверяем и подкрепляем свои человеческие качества. История дарит нам возможность проживать не только собственную жизнь, но и чью-то еще, испытывать желания и вести борьбу в самых разных мирах и временных измерениях, на всех уровнях нашего существования.

Таким образом, сопереживание абсолютно необходимо, а симпатия второстепенна. Все мы встречали привлекательных людей, которые не вызывают у нас сочувствия. Как и любой другой человек, главный герой может быть либо приятен нам, либо нет. Не ощущая разницы между симпатией и сочувствием, некоторые авторы машинально выдумывают образ «хорошего парня», потому что боятся, что, если ведущий персонаж не будет привлекательным, не возникнет контакта с аудиторией. Однако бесчисленное множество раз фильмы с очень обаятельным главным героем не приносили финансовой выгоды. Привлекательность не служит гарантией зрительского участия; это всего лишь один из аспектов характеризации. Аудитория идентифицирует себя с глубоким характером и теми присущими ему внутренними качествами, которые проявляются в результате выбора, сделанного под натиском сложных жизненных обстоятельств.

На первый взгляд кажется, что пробудить сопереживание совсем не сложно. Главный герой — человек, и в зале — тоже люди. Когда зритель смотрит на экран, он узнает персонажа, чувствует, что такие же черты характера присущи и ему самому, идентифицирует себя с главным героем и весь погружается в историю. На самом деле великие писатели способны вызвать сочувствие даже к самому несимпатичному персонажу.

Например, если объективно оценивать Макбета, то он ужасен: закалывает доброго старого короля, пока тот спит, короля, который никогда не сделал Макбету ничего плохого, — наоборот, в день убийства присвоил ему более высокий титул, открывающий дорогу к трону. Затем Макбет убивает двух королевских слуг, чтобы обвинить их в совершенном им убийстве. Убивает своего лучшего друга. В конце концов приказывает умертвить жену и маленьких детей своего врага. Перед нами безжалостный убийца, но перо Шекспира превращает его в трагического, вызывающего сочувствие героя.

Поэт завершает свое творение тем, что наделяет Макбета совестью. И пока он произносит свой монолог, мучительно пытаясь найти ответы на вопросы «Почему я это делаю? Кто я?», зрители слушают и думают: «Кто он? Человек, страдающий от сознания

своей вины... совсем как я. Мне плохо, когда думаю о том, что предстоит сделать что-то нехорошее. Я чувствую себя ужасно, если делаю подобные вещи, а потом нет конца раскаянию. Макбет всего лишь человек; у него, как и у меня, есть совесть». На самом деле нас так увлекают душевные мучения Макбета, что, когда в кульминации Макдуф отрубает ему голову, мы воспринимаем это как трагическую утрату. «Макбет» служит поразительным свидетельством божественной способности великого писателя найти вызывающую сочувствие зрителей важнейшую черту характера, без которой в ином случае человек удостоился бы только презрения.

С другой стороны, за последние годы множество не менее достойных фильмов разбились об эти скалы, не сумев найти контакт с аудиторией. Всего лишь один из многочисленных примеров: «Интервью с вампиром» (Interview with a Vampire). Реакция зрителей на Луи в исполнении Брэда Питта была следующей: «Если бы я был Луи, живущим в нескончаемом аду, то в один миг покончил бы с этим. Ему не повезло, что он вампир. Никому такого не пожелаю. Но если ему противно лишать жизни невинных жертв, он ненавидит себя за то, что превратил ребенка в дьявола и устал пить крысиную кровь, то почему бы не принять простое решение: дождаться восхода солнца, и — все кончено!» В романе Энн Райс нам открываются мысли и чувства Луи, и в конце концов мы начинаем испытывать к нему сочувствие, однако беспристрастный глаз камеры показывает его таким, какой он есть — хныкающим обманщиком. А зрители всегда отделяют себя от лицемеров.

ПЕРВЫЙ ШАГ

Когда вы приступаете к работе над сценарием, то начинаете с размышлений: «С чего начать? Что будет делать мой герой?»

Ваш персонаж, как и все другие, стремясь достичь своей цели, в какой-то момент истории будет предпринимать действие, которое, *с его точки зрения,* привычно и требует наименьших усилий. Так поступают все люди, человечеству свойственен консерватизм, как, впрочем, всему, что существует в природе. Ни один живой организм никогда не станет расходовать больше энергии, чем необходимо, рисковать, если не нужно, или осуществлять какие-либо действия, пока они действительно не потребуются. Зачем? Если задачу можно решить простым способом без риска потери, боли или затрат энергии, то для чего живому существу делать что-то трудное, опасное или отнимающее силы? Оно и не станет этого делать. Не позволят природные инстинкты... А ведь человек — всего лишь одна из составляющих всеобъемлющей природы.

В жизни мы часто видим людей, и даже животных, ведущих себя столь вызывающе, что это кажется ненужным, а порой и глупым. Но это наш объективный взгляд на ситуацию, в которой они находятся. Если же рассматривать ее с субъективной точки зрения, то для человека, ориентирующегося на собственный опыт, это очевидно излишнее действие представляется незначительным, заурядным и необходимым. В конечном счете, степень «привычного» устанавливает именно определенная точка зрения.

Например, если нормальный человек хочет попасть в дом, его действия достаточно сдержанны. Он стучит в дверь, думая при этом: «Если постучу, мне откроют. Затем предложат войти, и это будет первый шаг к осуществлению моего желания». Однако воинственный вымышленный герой начнет с того, что разнесет дверь вдребезги с помощью удара, применяемого в карате, и будет считать, что это действие разумное и наименьшее.

Что является необходимым, но при этом наименьшим и обычным, определяется точкой зрения каждого персонажа в каждый конкретный момент. Например, я говорю себе: «Если я сейчас буду переходить улицу, то вон та машина находится достаточно далеко, водитель увидит меня вовремя, замедлит движение, если понадобится, и я перейду на ту сторону». Или: «Я не могут найти номер телефона Долорес, но знаю, что у Джека есть ее визитка. Если я позвоню ему в разгар рабочего дня, то, будучи моим другом, он отвлечется от

своих дел и продиктует мне этот номер».

Другими словами, в реальной жизни мы осознанно или неосознанно (а в большинстве случаев все происходит спонтанно, стоит нам открыть рот или сделать шаг) совершаем действие, ожидая, мысленно или на инстинктивном уровне, следующий результат: «Если при этих обстоятельствах я совершу самое малое, привычное действие, то реакция на него будет позитивна, это будет началом успеха и в конечном итоге я получу то, что хочу». Действительно, в жизни в девяноста девяти случаях из ста мы бываем правы. Водитель замечает вас вовремя, нажимает на тормоза, и вы оказываетесь на противоположной стороне улицы целым и невредимым. Вы звоните Джеку и просите извинить за то, что отрываете его от работы. Он говорит: «Никаких проблем» — и диктует нужный номер телефона. В жизни так происходит постоянно. Но в истории — никогда.

Это огромное различие обусловлено тем, что из истории мы выбрасываем подробности обыденной жизни, когда люди предпринимают какие-либо действия, ожидая определенной благоприятной реакции от окружающего их мира, и в той или иной степени получают желаемое.

В истории мы заостряем внимание исключительно на том моменте, когда персонаж совершает действие, надеясь на благоприятную и полезную для себя реакцию, а вместо этого пробуждает силы антагонизма. Ожидаемый отклик оказывается либо иным, либо более сильным, а возможно, и тем и другим одновременно.

Я беру телефон, звоню Джеку и говорю: «Извини, что побеспокоил, но я не могу найти номер телефона Долорес. Не мог бы ты...». Он же в ответ кричит: «Долорес? Ах, Долорес! Да как ты смеешь спрашивать у меня ее номер?» — и бросает телефонную трубку. Неожиданно жизнь становится интересной.

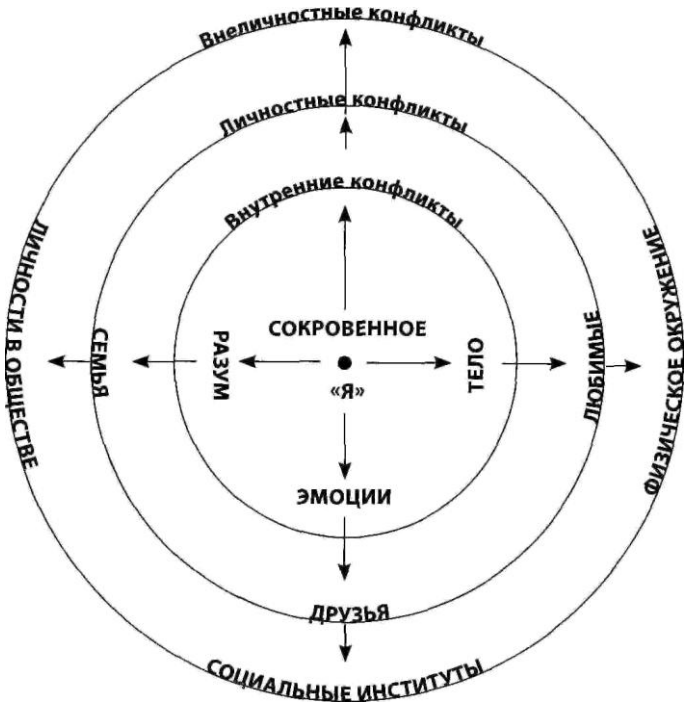
МИР ПЕРСОНАЖА

В этой главе мы попытаемся определить, как видит материю истории сценарист, который мысленно помещает себя в самый центр создаваемого им характера. «Центр» человека, или неизменная особенность самого сокровенного собственного «я», представляет собой сознание, которое не оставляет вас двадцать четыре часа в сутки: следит за тем, что вы делаете, упрекает за неправильные поступки или хвалит в тех редких случаях, когда все происходит так, как надо. Это тот внутренний наблюдатель, который приходит, когда вы, испытывая невыносимые душевные муки, падаете на пол, содрогаясь от рыданий... Тот самый тихий голос, который говорит: «У тебя размазалась тушь». Этот внутренний наблюдатель — вы: ваша индивидуальность, ваше собственное «я», центр вашего самосознания. Все, что находится за пределами этого субъективного ядра, относится к объективному миру персонажа.

Мир персонажа можно представить в виде серии концентрических кругов, окружающих ядро исходной индивидуальности и обозначающих уровни конфликта в жизни героя. Внутренний круг или уровень — это его собственное «я» и те противоречия, которые обусловлены особенностями его человеческой природы: разума, тела, эмоций.

Например, когда персонаж совершает действие, его разум может реагировать не так, как он хотел бы. Его размышления не так легки, глубоки и остроумны, как он ожидал. Тело реагирует иначе и оказывается недостаточно сильным или ловким для выполнения определенной задачи. И всем хорошо известно, как порой подводят эмоции. Поэтому ближайший круг антагонизма в жизни персонажа — его собственное существование: чувства и эмоции, разум и тело; от случая к случаю их реакция может либо соответствовать ожиданиям, либо нет. Нередко мы сами становимся для себя злейшими врагами.

ТРИ УРОВНЯ КОНФЛИКТА



Второй круг включает в себя личностные отношения, или союзы, построенные на личных связях, более глубоких, чем социальные. Те внешние роли, которые мы играем, определяются социальным договором. Например, в данный момент я выступаю в роли учителя, а вы ученики. Однако когда-нибудь наши пути могут пересечься, и мы решим поменять наши профессиональные отношения на дружеские. Аналогичным образом роли родители/ребенок первоначально носят социальный характер, и позднее они могут стать более глубокими или останутся такими, как есть. Многие из нас на протяжении всей жизни в своих отношениях с родителями не выходят за рамки социальных ролей, определяемых авторитарностью и неподчинением. Только отказавшись от традиционной роли, мы можем обрести истинную близость с членами своих семей, друзьями и любимыми — которые, тем не менее, могут реагировать не так, как мы ожидаем, и таким образом создается второй уровень личного конфликта.

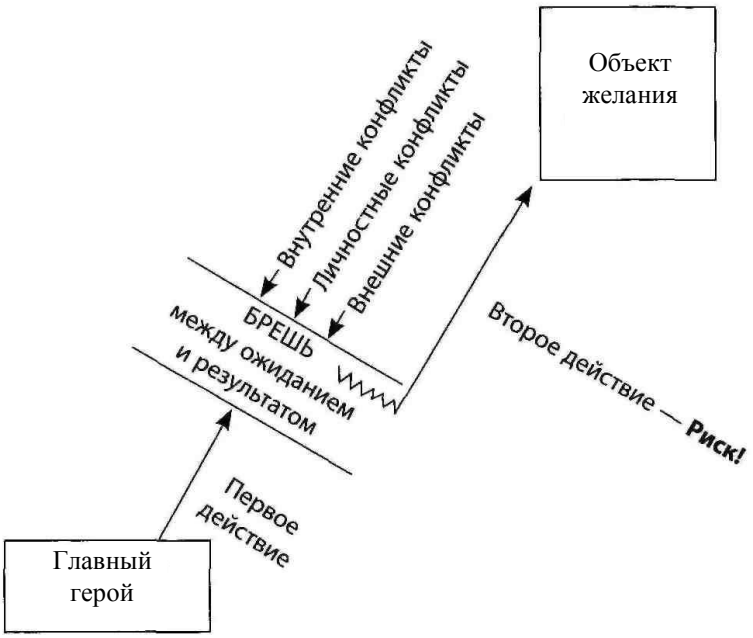
Третий круг определяет уровень внеличностных конфликтов, который включает в себя все источники разногласий за пределами личностной сферы — это конфликты с социальными институтами и отдельными лицами (правительство/гражданин, церковь/прихожанин, компания/клиент), с отдельными личностями (полицейский/преступник/жертва, начальник/работник, клиент/официант, врач/пациент), а также столкновения с тем, что создано человеком, и с окружающей средой (время, пространство и любые существующие в нем объекты).

БРЕШЬ

История рождается там, где соприкасаются области субъективного и объективного.

Главный герой разыскивает объект своего желания, не зная, где тот находится. Осознанно или неосознанно он принимает решение предпринять определенное действие, руководствуясь мыслью или ощущением, что мир отреагирует должным образом и поможет ему продвинуться к достижению его цели. Исходя из субъективной точки зрения, выбранное им действие представляется ему наименьшим, привычным, но достаточно эффективным для того, чтобы вызвать желательную реакцию. Однако в момент

совершения действия объективная реальность его внутренней жизни, личностных отношений и внешнего мира формирует более сильный или совсем иной — по сравнению с ожидаемым — отклик.



Эта реакция со стороны мира персонажа блокирует его желание, разрушая планы и отодвигая от достижения цели еще дальше, чем это было до совершения действия. Оно не мобилизует все возможности героя, а пробуждает силы антагонизма, которые создают *брешь* между его субъективными ожиданиями и объективным результатом — между тем, что, по его мнению, должно было произойти, и тем, что случилось на самом деле, между его восприятием вероятности и неизбежностью реальности.

Каждый человек изо дня в день совершает умышленные или случайные поступки, соответствующие его ожиданиям в отношении того, что может произойти после совершения действия. Мы все ходим по этой земле, полагая или по крайней мере надеясь, что понимаем себя, близких, общество и окружающий мир. Поступаем согласно собственным убеждениям и оценке истинной сущности нас самих, живущих рядом с нами людей и окружающей среды. Однако это та правда, в которой мы не можем быть полностью уверенными. Это то, что мы *считаем* правдой.

Мы верим, что можем свободно принимать какое угодно решение, чтобы совершить любое действие. Однако каждое принятое решение и выполненное действие, спонтанное или преднамеренное, опирается на полученный нами опыт, на то, что к данному моменту произошло с нами в реальности, воображении или во сне. Мы выбираем действие, имея в виду возможную реакцию окружающего мира, о которой нам напомнит жизненный опыт. И только после того, как поступок совершен, осознаем неизбежное.

Неизбежное и есть абсолютная правда. Это то, что на самом деле происходит, когда мы действуем. Подобная правда познается — *и может быть познана,* — только когда мы совершаем действие в своем мире и не боимся последствий. Такая реакция — правда нашего существования в конкретный момент независимо от того, во что мы верили минутой раньше. Неизбежное — это то, что должно произойти и действительно происходит, а вероятность, напротив, является отражением наших надежд и ожиданий.

Это происходит как в жизни, так и в литературе. Когда объективное неизбежное вступает в противоречие с предвкушением вероятного, в вымышленной реальности неожиданно образуется брешь. Эта та точка, где сталкиваются два мира, субъективный и объективный, и проявляется различие между ожиданием и результатом, между тем, как персонаж воспринимал мир перед началом действия, и правдой, которую он узнал позже.

Когда в реальности появляется брешь, персонаж, обладающий силой воли и необходимыми качествами, чувствует или осознает, что не может получить желаемое привычным способом и без особых усилий. Он должен собраться и преодолеть эту брешь, чтобы совершить второе действие. Последующее действие представляет собой то, что персонаж не хотел делать в первом случае, поскольку не только требует большей силы воли и умелого применения своих способностей, но и, что самое главное, *подвергает его риску.* Теперь, чтобы чего-то достичь, ему придется нести потери.

О РИСКЕ

Нам всем нравится получать свой кусок пирога и, тем более, его есть. С другой стороны, в случае опасности приходится рисковать желаемым или имеющимся, чтобы добыть что-то другое или защитить то, чем уже обладаем, — одним словом, мы оказываемся перед дилеммой, которой стараемся избежать.

Вот простой тест, пригодный для любой истории. Спросите себя: каков риск? Что главный герой неизбежно потеряет, если не получит то, чего хочет? Или, точнее, насколько опасными для него окажутся самые негативные последствия возможной неудачи?

Если вы не можете дать очевидные и убедительные ответы на эти вопросы, то ваша история изначально ориентирована неправильно. Например, историю вообще не стоит рассказывать, если ответ будет таков: «В случае неудачи жизнь главного героя вернется в свое нормальное русло». Ведь то, к чему стремится этот персонаж, ничего не стоит, а история о человеке, который хочет получить что-то, имеющее незначительную ценность или вообще ее лишенное, способна вызвать только скуку.

Жизнь учит нас, что мера ценности любого желания человека прямо пропорциональна риску, который предполагает ее достижение. Чем больше ценность, тем выше риск. Мы наделяем максимальной ценностью те вещи, которые требуют предельного риска — нашу свободу, жизнь, душу. Однако этот императив риска выходит за рамки эстетического принципа: он уходит корнями в самую суть искусства кинодраматургии. Мы создаем историю не только как метафору жизни, а как метафору жизни, полной смысла, — а жить осмысленно означает постоянно идти на риск.

Вспомните собственные желания. То, что актуально для вас, подходит и для тех характеров, которые вы придумываете. Вы хотите писать сценарии для кинематографа, главного средства творческого выражения в современном мире, мечтаете предложить нам работы, наполненные красотой и смыслом, которые помогут сформировать наше представление о реальности, а взамен надеетесь получить известность. Это прекрасное стремление и огромное достижение, которое предстоит реализовать. А поскольку вы серьезный художник, то намерены рисковать важными аспектами своей жизни, чтобы осуществить свою мечту.

Вы готовы рисковать своим временем. Вам известно, что самые талантливые сценаристы — Оливер Стоун, Лоуренс Касдан, Рут Прауэр Джабвала — добились успеха в возрасте тридцати-сорока лет. Если для подготовки хорошего врача или учителя требуется десять лет или больше, то и на поиск того, что захотят услышать десятки миллионов людей, может уйти десять или более лет взрослой жизни. А для того, чтобы добиться мастерства в нашей нелегкой профессии, придется написать множество сценариев, которые зачастую оказываются непроданными.

Вы готовы рисковать деньгами. И знаете, что если такое же количество усердного труда и творческих сил, которые на протяжении десяти лет будет затрачено на создание невостребованных сценариев, вы вложите в какую-либо обычную профессию, то сможете выйти на пенсию до того, как первый фильм, снятый по вашему сценарию, появится на экране.

Вы готовы рисковать отношениями с близкими людьми. Каждое утро вы садитесь за стол и погружаетесь в воображаемый мир своих персонажей. Вы фантазируете и пишите,

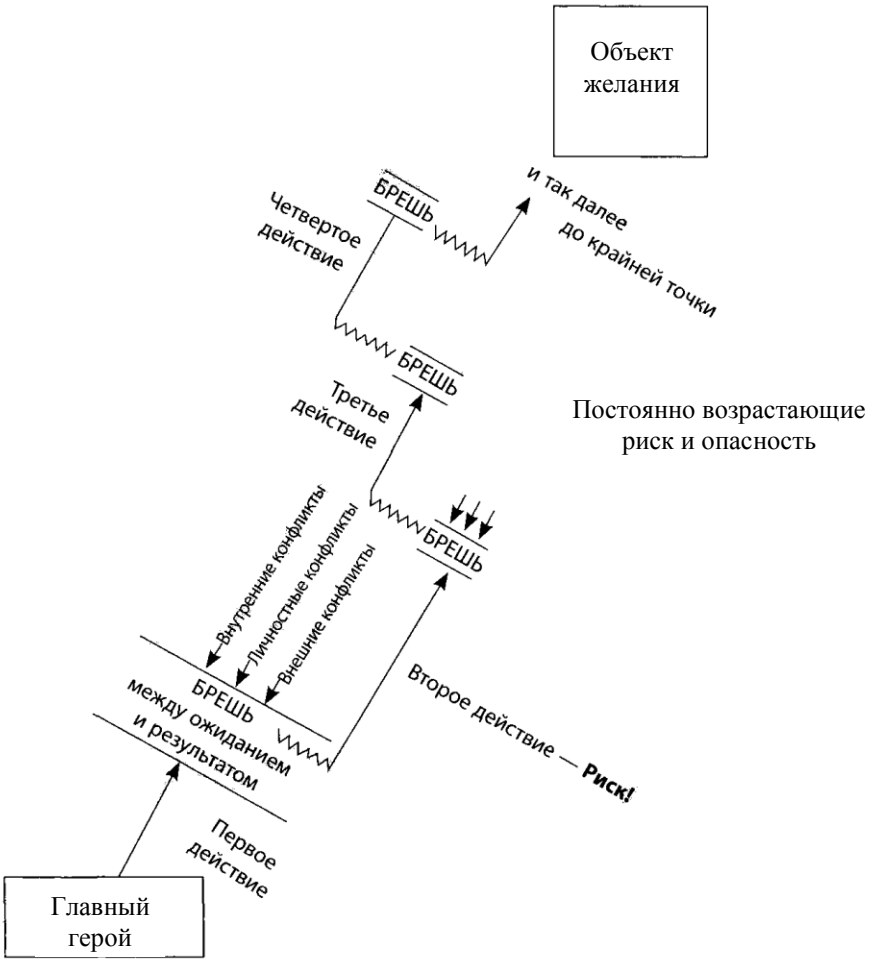
пока солнце не опускается за горизонт и кровь не начинает стучать в висках, и лишь тогда вы выключаете компьютер, чтобы побыть с человеком, которого любите. Однако если машину можно выключить, сделать то же самое с воображением нельзя. За ужином персонажи все еще не оставляют вас, и вы сожалеете, что рядом с тарелкой нет блокнота. Рано или поздно человек, которого вы любите, обязательно скажет: «Знаешь... но ты где-то далеко отсюда». И это будет правдой. Половину времени вы пребываете в каком-то ином мире, а никому не хочется жить с человеком, который все время отсутствует.

Сценарист ставит на карту время, деньги и людей, потому что его амбиции оказывают влияние на всю его жизнь. А то, что непреложно для художника, становится истинным для каждого создаваемого им характера:

Мера ценности желания персонажа прямо пропорциональна риску, на который он готов пойти ради достижения цели; чем больше ценность, тем выше риск.

БРЕШЬ В РАЗВИТИИ

Первое действие главного героя пробуждает к жизни противоборствующие силы, которые препятствуют осуществлению его желания и создают брешь между ожиданием и результатом, опровергая представления о реальности, усиливая конфликт с миром и подвергая более высокому риску. Однако гибкий человеческий ум быстро преобразует реальность и создает более масштабную модель, которая включает в себя это опровержение, эту неожиданную реакцию. Теперь герою предстоит предпринять второе, более сложное и рискованное действие, соответствующее его обновленному видению реальности и основанное на новых ожиданиях. Однако оно снова приводит в движение враждебные силы, создавая новую брешь в реальности. Поэтому он приспосабливается к тому, чего не ожидал, еще больше повышает ставки и решается на действие, которое, как ему кажется, согласуется с его измененным пониманием вещей. Он находит в себе еще больше способностей и воли, идет на огромный риск и совершает третье действие.



Возможно, новое действие даст позитивный результат, и в этот момент главный герой на шаг приблизится к исполнению своего желания, но вслед за следующим действием брешь появится снова. Ему придется совершить еще более сложное действие, которое потребует огромной силы воли, значительных способностей и высокого риска. В развитии сюжета действия персонажа снова и снова будут приводить не к объединению усилий, направленных на достижение цели, а к активизации противостоящих сил, открывая все новые бреши в его реальности. Эта модель повторяется на разных уровнях вплоть до достижения крайней точки, до финального действия, которое не позволит аудитории что-то домысливать.

Такие разломы в сиюминутной реальности выявляют различие между драматическим и повседневным, между поступком и действием. Истинный поступок представляет собой физическое, речевое или интеллектуальное действие, которое создает бреши в ожиданиях и формирует существенное изменение. Простое действие — это поведение, благодаря которому происходит то, что ожидается, а изменение оказывается незначительным или вообще ничего не меняется.

Однако если говорить о бреши между ожиданием и результатом, то эта тема намного шире вопроса о причинно-следственной связи. В более глубоком смысле, разрыв между предполагаемой причиной и достигнутым результатом отмечает точку, в которой встречаются характер человека и окружающий его мир. С одной стороны, мир такой, каким, по нашему мнению, должен быть, а с другой — реальный, существующий на самом деле. В этой бреши располагается ядро истории, котел, который подпитывает рассказ энергией. Здесь писатель находит наиболее яркие, переломные жизненные моменты. Достичь этого важного места соединения можно только одним способом — работая изнутри наружу.

ТВОРЧЕСКАЯ РАБОТА ИЗНУТРИ НАРУЖУ

Почему мы должны этим заниматься? Почему во время создания сцены мы должны искать путь к сокровенной сути каждого персонажа и воспринимать все с его точки зрения? Что мы выигрываем, когда делаем это? Чем жертвуем, если игнорируем такую возможность?

Мы можем, словно антропологи, путем тщательного исследования находить факты, относящиеся к социальной и окружающей среде. Как внимательные психологи — выявлять поведенческие установки. Работая изнутри наружу, мы сумеем воспроизвести поверхностные черты характера во всей их подлинности. Но есть один важный аспект, который нам не создать, и это *эмоциональная правда.*

Единственным надежным источником эмоциональной правды являетесь вы сами. Если вы остаетесь вне своих персонажей, то неминуемо создаете эмоциональные штампы. Чтобы описать раскрывающие героя человеческие реакции, вы должны проникнуть не только внутрь своего персонажа, но внутрь себя. Итак, как это сделать? Как, сидя за рабочим столом, пробраться в сознание персонажа, чтобы ваше сердце учащенно забилось, ладони вспотели, на глазах появились слезы, в душе зазвучал смех, чтобы вы почувствовали сексуальное возбуждение, раздражение, гнев, сострадание, грусть, радость или что-то иное из бесчисленного множества чувств, составляющих спектр человеческих эмоций?

Вы принимаете решение о том, что в вашей истории произойдет определенное событие, а ситуация будет развиваться и меняться. Но как написать сцену, наполненную глубокими эмоциями? Вы можете спросить себя: как человеку *следует* действовать в данном случае? Но это приведет к штампам и морализаторству. Или вы задумаетесь: как человек *может* это сделать? Но тогда вы напишете сцену с претензией на глубину — она будет увлекательной, но лишенной правдивости. Или: «Если бы мой персонаж оказался в подобных обстоятельствах, что он сделал бы?» В этом случае вы отодвигаетесь в сторону, пытаясь вообразить, как живет ваш персонаж, строя предположения о тех эмоциях, которые он может испытывать, а подобные домыслы неизменно приводят к появлению штампов. Можно использовать вопрос: «Если бы я сам находился в таких обстоятельствах, как бы поступил?» Ваше воображение, взбодрившись, заставит сердце биться сильнее, но все-таки не сделает вас персонажем истории. Несмотря на то, что проснувшиеся в вас чувства правдивы, герой может поступить совсем по-другому Так что же делать?

Вы спрашиваете: «Если бы в данных обстоятельствах я был этим персонажем, то что бы я сделал?» Используя «магическое "если бы"» Станиславского, вы должны сыграть эту роль. Неслучайно многие из самых великих драматургов (от Еврипида до Шекспира и Пинтера) и сценаристов (начиная с Д.У. Гриффита и заканчивая Рут Гордон и Джоном Сейлсом) были актерами. Писатели — это импровизаторы, которые исполняют роли, сидя за компьютером, меряя шагами комнату, играя за всех своих персонажей: мужчин, женщин, детей, монстров. Мы устраиваем представление в своем воображении, пока не ощущаем те же чувства, которые характерны для наших героев. Когда сцена обретает эмоциональный смысл для нас самих, то мы можем быть уверены, что она будет эмоционально убедительной для всех зрителей. Создавая работу, волнующую нас, мы способны растрогать и аудиторию.

«КИТАЙСКИЙ КВАРТАЛ»

Чтобы показать, как можно писать изнутри наружу, я воспользуюсь одной из наиболее известных и блистательно написанных сцен из фильма «Китайский квартал» (Chinatown), снятого по сценарию Роберта Тауна. Это кульминация второго акта. Я буду рассматривать сцену в том виде, в каком она представлена на экране, но ее можно найти и в третьем варианте сценария, датированном 9 октября 1973 года.

Синопсис

Частный детектив Дж. Гиттес занимается расследованием обстоятельств смерти Холлиса Малрэя, начальника департамента водоснабжения Лос-Анджелеса. Малрэй, предположительно, утонул в водохранилище, и это преступление ставит в тупик соперника Гиттеса, лейтенанта полиции Эскобара. К концу второго акта Гиттес сокращает список подозреваемых лиц, имеющих мотивы для преступления, до двух пунктов: Малрэя убили либо вступившие в сговор миллионеры во главе с Ноа Кроссом по причинам, связанным с политической властью и деньгами, либо Эвелин Малрэй сделала это в приступе ревности, узнав, что у мужа есть другая женщина.

Гиттес следует за Эвелин до дома в Санта-Монике и, заглянув в окно, видит «другую женщину», которая, по-видимому, находится под действием наркотиков и удерживается в качестве пленницы. Когда Эвелин выходит к своей машине, он принуждает ее к разговору, во время которого она заявляет, что это ее сестра. Сестры у нее нет, Гиттес знает это, но пока ничего не говорит.

На следующее утро он находит в пруду с соленой водой, расположенном за домом Малрэя, очки, которые, похоже, принадлежали покойнику. Теперь понятно, как и где был убит Малрэй. С найденной уликой он возвращается в Санта-Монику, чтобы провести очную ставку с Эвелин и передать подозреваемую Эскобару, который грозится лишить Гиттеса лицензии частного детектива.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Дж. Гиттес, работая в окружной прокуратуре, полюбил женщину, живущую в Китайском квартале, и, стараясь помочь ей, стал невольным виновником ее смерти. Он вышел в отставку и стал частным детективом, надеясь забыть о коррумпированных политиках и своем трагическом прошлом. Но теперь все это к нему вернулось. Хуже того, он оказывается в весьма затруднительном положении, потому что за день до убийства обманным путем был втянут в расследование супружеской измены Малрэя. Кто-то одурачил Гиттеса, а он чрезвычайно самолюбив. За его напускным спокойствием скрывается импульсивный любитель риска; его циничный сарказм лишь прикрывает идеалистическое стремление к справедливости. Дело осложняется тем, что он влюбляется в Эвелин Малрэй. Цель Гиттеса в этой сцене: *узнать правду.*

Эвелин Малрэй, жена жертвы и дочь Ноа Кросса. Она нервничает и защищается, когда ее спрашивают о муже, начинает запинаться, если упоминают ее отца. Эта женщина, как нам кажется, что-то скрывает. Она нанимает Гиттеса расследовать убийство мужа, возможно, для того, чтобы скрыть собственную вину, но в процессе расследования увлекается им. После счастливого спасения от случайных бандитов они занимаются любовью. Цель Эвелин: *сохранить свой секрет и сбежать с Кэтрин.*

Кан, слуга Эвелин. Теперь, когда она стала вдовой, Кан считает, что должен выполнять обязанности ее телохранителя. Он гордится своими преисполненными достоинства манерами и умением справляться со сложными ситуациями. Цель Кана: *защитить Эвелин.*

Кэтрин, робкая, наивная девушка, которая ведет очень замкнутый образ жизни. Цель Кэтрин в этой сцене: *слушаться Эвелин.*

СЦЕНА

ЭКСТ./ИНТ. Санта-Моника — автомобиль «бьюик» — передвижение — день Гиттес едет в автомобиле по Лос-Анджелесу.

Чтобы работать изнутри наружу, проникните в мысли Гиттеса, пока он едет к тайному убежищу Эвелин. Представьте себя на месте Гиттеса. Пока мимо вас проносятся улицы города, вы размышляете:

«Если бы в данный момент я был Гиттесом, что бы я сделал?»

Дайте волю своему воображению, и оно подскажет ответ:

«Репетировал. Я всегда мысленно репетирую перед тем, как вступить с кем-то в серьезную конфронтацию».

Теперь постарайтесь еще глубже погрузиться в психическое и эмоциональное состояние Гиттеса:

Руки крепко сжимают руль, мысли следуют одна за другой: «Она убила его, потом использовала меня. Лгала мне, соблазняла. Дурак, я попался на эту удочку. Во мне все кипит, но я буду спокоен. Не спеша подхожу к двери, захожу в дом и предъявляю ей обвинение. Она лжет. Посылаю за полицейскими. Она изображает невинную жертву, немного слез. Но я остаюсь холодным как лед, показываю ей очки Малрэйя, затем рассказываю, как она это сделала, шаг за шагом, словно сам был там. Она сознается. Я передаю ее Эскобару и срываюсь с крючка».

ЭКСТ. Коттедж — Санта-Моника

Машина Гиттеса на большой скорости въезжает на дорожку, ведущую к дому.

Вы продолжаете работать, рассматривая ситуацию изнутри, с точки зрения Гиттеса, и думаете:

«Я буду спокоен, буду спокоен...» Неожиданно, при виде дома Эвелин, ее образ всплывает в вашем воображении. Вспышка гнева. Возникает брешь между спокойной решимостью и яростью.

«Бьюик» останавливается, громко скрипя тормозами. Гиттес выскакивает из машины.

«Ну и черт с ней!»

Гиттес со стуком закрывает дверцу автомобиля и взбегает по ступеням.

«Схвати ее сейчас, пока она не сбежала».

Он поворачивает ручку двери, обнаруживает, что та заперта, затем громко стучит в дверь.

«Проклятье!»

ИНТ. Коттедж

Кан, слуга-китаец Эвелин, слышит удары и направляется к двери.

По мере того как персонажи будут входить и выходить, быстро переключайтесь с точки зрения одного из них на точку зрения другого и обратно. Поставив себя на место Кана, спросите:

«Если бы в этот момент я был Каном, что подумал бы, почувствовал, сделал?»

Когда проникнете в душу этого персонажа, то появятся следующие мысли:

«Кто это, черт возьми?» На лице слуги появляется улыбка: «Десять к одному, что снова тот шумный детектив».

Кан открывает дверь и видит на ступеньках Гиттеса.

КАН

Подождите.

Снова возвращайтесь в мысли Гиттеса:

«Опять этот надутый слуга».

ГИТТЕС

Нет, ты подождешь. Chow hoy kye dye!
(перевод: Отвали, скотина!)

Гиттес отталкивает Кана и врывается в дом.

Когда вы снова переключаетесь на Кана, неожиданно возникшая брешь между ожиданием и результатом стирает улыбку с вашего лица:

Замешательство, гнев. «Он не только ворвался в дом, но еще и оскорбил меня на кантонском диалекте! Его надо вышвырнуть вон!»

Гиттес смотрит наверх и видит, как на лестнице, за спиной Кана, появляется Эвелин, она спускается вниз, нервно поправляя ожерелье.

В роли Кана:

«Это миссис Малрэй. Я должен защитить ее!»

Эвелин все утро звонила Гиттесу, надеясь, что он ей поможет. Несколько часов она упаковывала вещи, а теперь думает только о том, чтобы успеть на поезд, который в 5.30 отправляется в Мексику. Вы переключаетесь на ее точку зрения:

«Если бы в этой ситуации я оказался на месте Эвелин?»

Теперь предстоит найти путь к сердцу этой очень непростой женщины:

«Это Джейк. Слава Богу. Я знаю, что не безразлична ему. Он поможет мне. Как я выгляжу? — инстинктивно проводит руками по волосам и лицу. — Кан чем-то обеспокоен».

Эвелин успокаивающе улыбается Кану и жестом показывает, что тот может уйти.

ЭВЕЛИН

Все в порядке, Кан.

В роли Эвелин поворачиваетесь к Гиттесу:

Чувствуете себя более уверенно: «Теперь я не одна».

ЭВЕЛИН

Как ты? Я тебе звонила.
ИНТ. Гостиная — те же

Гиттес отворачивается и входит в гостиную.

В роли Гиттеса:

«Она так красива. Не смотри на нее. Держи себя в руках. Будь готов. Она постоянно лжет».

ГИТТЕС

...Да?

Эвелин следует за ним, стараясь заглянуть ему в лицо.

В роли Эвелин:

«Я не могу поймать его взгляд. Его что-то беспокоит. Он выглядит утомленным...»

ЭВЕЛИН

Тебе удалось немного поспать?

ГИТТЕС

Конечно.

«... и голодным, бедняжка».

ЭВЕЛИН

Ты обедал? Кан может приготовить тебе что-нибудь.

В роли Гиттеса:

«Что за дурацкие разговоры о еде? Сделай это немедленно».

ГИТТЕС

Где девушка?

Назад в мысли Эвелин, так как открытие бреши в ожиданиях сопровождается шоком:

«Почему он спрашивает? Что происходит? Сохраняй спокойствие. Изобрази наивное непонимание».

ЭВЕЛИН

Наверху, а зачем?

В роли Гиттеса:

«Спокойный голос, невинное "зачем?". Сохраняй хладнокровие».

ГИТТЕС

Я хочу ее видеть.

В роли Эвелин:

«Что ему нужно от Кэтрин? Нет. Я не могу позволить ему увидеть ее сейчас. Солги. Сначала все выясни».

ЭВЕЛИН

...Она принимает ванну. Зачем ты хочешь увидеть ее?

В роли Гиттеса:

Раздражение из-за ее лжи: «Не позволяй ей запутать себя».

Гиттес оглядывает комнату и видит наполовину упакованные чемоданы.

«Задумала сбежать. Хорошо, что я приехал. Не теряй бдительности. Она снова будет лгать».

ГИТТЕС

Куда-то собираешься?

В роли Эвелин:

«Мне следовало ему все рассказать, но не было времени. Больше нет смысла притворяться. Скажи правду. Он поймет».

ЭВЕЛИН

Да, мы должны успеть на поезд в 5.30.

В роли Гиттеса; возникает незначительная брешь:

«Все ли ты знаешь? Звучит, как правда. Неважно. Положи конец ее лжи. Дай ей понять, что настроен серьезно. Где телефон? А, вот он».

Гиттес снимает телефонную трубку.

В роли Эвелин:

Замешательство, удушающий страх: «Кому он звонит?»

ЭВЕЛИН

Джейк?..

«Он набирает номер. Господи, помоги мне...»

В роли Гиттеса, прижав телефонную трубку к уху:

«Ответьте, черт побери». Слышит, как откликается дежурный сержант.

ГИТТЕС

Дж. Гиттес для лейтенанта Эскобара.

В роли Эвелин:

«Полиция!» Резкий выброс адреналина. Паника. «Нет, нет. Сохраняй спокойствие. Сохраняй спокойствие. Это, наверное, по поводу Хол-лиса. Но я не могу ждать. Мы должны уехать прямо сейчас».

ЭВЕЛИН

Послушай, в чем дело? Что-то не так? Я сказала тебе,
что мы должны успеть на поезд в 5.30...

В роли Гиттеса:

«Достаточно! Заставь ее замолчать».

ГИТТЕС

Вы пропустите этот поезд,
(в телефон)

Лу, я жду тебя по адресу Каньон-драйв,
1972... да, как можно скорее.

В роли Эвелин:

Гнев нарастает. «Дурак...» Вспышка надежды: «Но, может быть, он звонит в полицию, чтобы помочь мне».

ЭВЕЛИН

Зачем ты это сделал?

В роли Гиттеса:

Самодовольное чувство удовлетворения. «Она старается держаться, но теперь я ее раскусил. Приятно. Теперь я чувствую себя в своей тарелке».

ГИТТЕС

(бросая свою шляпу на стол)
У тебя есть хорошие знакомые адвокаты
по уголовным делам?

В роли Эвелин, стараясь закрыть постоянно расширяющуюся брешь:

«Адвокаты? Что, черт возьми, он имеет в виду?» Леденящее душу предчувствие, что должно случиться что-то ужасное.

ЭВЕЛИН

Нет.

В роли Гиттеса:

«Посмотрите на нее, спокойная и собранная, держится до последнего и изображает невинность».

ГИТТЕС

(доставая серебряный портсигар)
Не волнуйся. Я могу порекомендовать парочку.
Они дорогие, но ты можешь себе это позволить.
Гиттес невозмутимо достает из кармана зажигалку,
садится и прикуривает сигарету.

В роли Эвелин:

«О, Господи, он мне угрожает. Я спала с ним. Посмотрите на этого самодовольного типа. За кого он себя принимает?» Горло перехватывает от гнева. «Не паникуй.

Постарайся все уладить. Для всего должна быть причина».

ЭВЕЛИН

Объясни мне, пожалуйста, что здесь происходит?

В роли Гиттеса:

«А, разозлилась? Хорошо. Посмотри-ка на это».

Гиттес кладет зажигалку обратно в карман и достает из него сложенный платок. Кладет его на стол и аккуратно разворачивает ткань, чтобы показать очки.

ГИТТЕС

Я нашел их у вас на заднем дворе, в пруду.
Они принадлежали твоему мужу,
не так ли... не так ли?

В роли Эвелин:

Брешь все еще не закрывается. Изумление. Ничего не понятно. Нарастающий страх. «Очки? В рыбному пруду Холлиса? Чего он добивается?»

ЭВЕЛИН

Не знаю. Да, может быть.

В роли Гиттеса:

«Хорошее начало. Дожми ее. Заставь сознаться».

ГИТТЕС

(вскакивая с места)
Да, конечно. Там его утопили.

В роли Эвелин:

Ошарашена: «Дома?»

ЭВЕЛИН

Что?!

В роли Гиттеса:

Ярость: «Заставь ее говорить. Немедленно!»

ГИТТЕС

У нас нет времени, чтобы разыгрывать удивление. Отчет коронера подтверждает, что в момент убийства в его легкие попала соленая вода. Поверь мне на слово, ладно? А теперь я хочу знать, как это произошло, хочу знать, почему, и я хочу это знать до того, как сюда приедет Эскобар, потому что я не хочу потерять свою лицензию.

В роли Эвелин:

Его презрительно улыбающееся, мертвенно-бледное лицо придвигается к вам. Хаос, парализующий страх, попытка взять себя в руки.

ЭВЕЛИН

Я не понимаю, о чем ты говоришь. Это самая сумасшедшая, самая безумная ситуация...

ГИТТЕС

Прекрати!

В роли Гиттеса:

Теряя контроль над собой, хватает ее, сжимая пальцами с такой силой, что она морщится от боли. Но затем выражение шока и боли в ее глазах пробуждает в нем сострадание. Брешь открывается. Сочувствие к ее сопротивлению против ненависти. Руки опускаются. «Ей больно. Послушай, парень, она ведь не совершила это хладнокровно. С кем не бывает. Дай ей шанс. Разберись во всем, шаг за шагом, но добейся от нее правды!»

ГИТТЕС

Я постараюсь помочь тебе. У тебя был приступ ревности, вы подрались, он упал, ударился головой... это был несчастный случай... но его девушка стала свидетельницей. Поэтому тебе пришлось заставить ее замолчать. Ты не хотела причинять ей вреда, но у тебя есть деньги, чтобы заткнуть ей рот. Так или нет?

В роли Эвелин:

Брешь с грохотом закрывается, когда появляется ужасная мысль: «О, Господи, он думает, что это сделала я!»

ЭВЕЛИН

Нет!

В роли Гиттеса, который слышит ее эмоциональный ответ:

«Хорошо. В конце концов, это похоже на правду». Успокаивается. «Но что, черт возьми, здесь происходит?»

ГИТТЕС

Кто она? И не говори мне этой ерунды о сестре, потому что у тебя нет сестры.

В роли Эвелин:

Сильнейший шок от всего происходящего раскалывает вас на две части: «Он хочет знать, кто она... Господи, помоги мне». Усталость от необходимости долгие годы хранить в себе этот секрет. Прислоняетесь к стене: «Если я ему не расскажу, он вызовет полицию, но если я это сделаю...» Выхода нет... только рассказать все Гиттесу.

ЭВЕЛИН

Я скажу тебе... я скажу тебе правду.

В роли Гиттеса:

Уверенность. Сосредоточенность. «Наконец-то».

ГИТТЕС

Хорошо. Как ее зовут?

В роли Эвелин:

«Ее имя... О Господи, ее имя...»

ЭВЕЛИН

...Кэтрин.

ГИТТЕС

Кто она?

В роли Эвелин:

Готова к самому худшему: «Расскажи все. Посмотрим, сможет ли он это пережить... смогу ли я это пережить...»

ЭВЕЛИН

Она моя дочь.

Возвращаетесь к точке зрения Гиттеса, так как надежда услышать наконец ее признание рассыпается в прах:

«Еще одна проклятая ложь!»

Гиттес накидывается на нее и бьет ладонью по лицу.

В роли Эвелин:

Жгучая боль. Оцепенение. Полное бессилие из-за чувства вины, испытываемого всю жизнь.

ГИТТЕС

Я сказал, правду!
Она безучастно стоит, словно предлагая ударить
себя снова.

ЭВЕЛИН

Она моя сестра -

Еще одна пощечина...

ЭВЕЛИН

она моя дочь –

В роли Эвелин:

Не испытывает ничего, кроме облегчения.

В роли Гиттеса:

...бьет еще раз, видит ее слезы...

ЭВЕЛИН

- моя сестра -

...еще один более сильный удар по лицу...

ЭВЕЛИН

- моя дочь, моя сестра -

...бьет наотмашь, хватает ее, с силой толкает на диван.

ГИТТЕС

Я сказал, что мне нужна правда.

В роли Эвелин:

Сначала его побои кажутся чем-то очень далеким, но удар о диван возвращает вас в настоящее, и вы выкрикиваете слова, которые никому никогда не говорили:

ЭВЕЛИН

Она моя сестра и моя дочь.

В роли Гиттеса:

Возникает брешь, слепящая глаза! Ошеломление. Ярость ослабевает, когда брешь медленно закрывается, и вы осознаете ужасный смысл, скрывающийся за ее словами.

Неожиданно по лестнице с топотом сбегает Кан.

В роли Кана:

Готов драться, чтобы защитить ее.

В роли Эвелин, которая неожиданно вспоминает:

«Кэтрин! Боже милосердный, неужели она меня слышала?»

ЭВЕЛИН

(быстро обращаясь к Кану)
Кан, пожалуйста, вернись назад. Ради всего святого, сделай так, чтобы она оставалась наверху. Вернись к ней.
Кан бросает тяжелый взгляд на Гиттеса, затем уходит вверх по лестнице.

В роли Эвелин, поворачивающейся, чтобы увидеть застывшее выражение лица Гиттеса:

Странное чувство жалости к нему: «Бедняга... так до сих пор и не понял».

ЭВЕЛИН

...мой отец и я... понимаешь? Или это для тебя слишком сложно?
Эвелин опускает голову на колени и всхлипывает.

В роли Гиттеса:

Волна сострадания: «Святые угодники... этот больной ублюдок...»

ГИТТЕС

(тихо)
Он изнасиловал тебя?

В роли Эвелин:

Вы представляете себя и вашего отца, какими были много лет назад. Сокрушительное чувство вины. Но больше никакой лжи:

Эвелин отрицательно качает головой.

Это место сценария было радикально переписано. В третьем варианте Эвелин долго рассказывает о том, что ее мать умерла, когда ей было пятнадцать лет, и ее отец так переживал, что у него был «срыв» и он превратился в «маленького мальчика», неспособного самостоятельно есть или одеваться. Это привело к инцесту между ними. Не в силах признать, что он совершил, отец отвернулся от нее. Эта экспозиция не только замедляла темп сцены, но, что более важно, серьезно уменьшала силу антагониста, наделяя его вызывающей сочувствие уязвимостью. Все было удалено и заменено репликой Гиттеса «Он тебя изнасиловал?» и отрицательным ответом Эвелин — блистательный ход, который позволил подчеркнуть жестокую сущность Кросса и провести суровую проверку любви Гиттеса к Эвелин.

Сцена позволяет представить как минимум два объяснения того, почему Эвелин отрицает, что была изнасилована: дети часто испытывают саморазрушительную потребность защищать своих родителей. Это вполне могло быть изнасилованием, но даже сейчас Эвелин не может заставить себя обвинить отца. Или она была соучастницей. Смерть матери превратила ее в «хозяйку дома». Известны случаи инцеста между отцом и дочерью в подобных обстоятельствах. Однако это ни в коей мере не извиняет Кросса. Так или иначе, ответственность лежит на нем, но Эвелин винит себя. Ее отрицательный ответ ставит Гиттеса перед определяющим выбором: любить ли эту женщину по-прежнему или передать полиции по обвинению в убийстве. Ее отрицание противоречит его ожиданиям, и открывается брешь:

В роли Гиттеса:

«Если она не была изнасилована...» Замешательство:
«Здесь должно быть что-то другое».

ГИТТЕС

Что же случилось?

В роли Эвелин:

Мелькающие воспоминания о пережитом шоке при известии о беременности, дьявольская усмешка на лице отца, побег в Мексику, родовые муки, чужая

больница, одиночество...

ЭВЕЛИН

Я убежала...

ГИТТЕС

...в Мексику.

В роли Эвелин:

Вспоминания о том, как Холлис нашел вас в Мексике, как вы гордо показывали ему Кэтрин, печаль от того, что ребенка забирают, лица монахинь, плач Кэтрин...

ЭВЕЛИН

(утвердительно кивая)
Холлис приехал и позаботился обо мне.
Я не могла ее видеть... мне было пятнадцать.
Я хотела, но не могла. Потом...

Воспоминания о той радости, которую вы испытали из-за возвращения Кэтрин в Лос-Анджелес, о том, как вы прятали ее от своего отца, а затем внезапный страх: «Он никогда не должен ее найти. Он безумен. Я знаю, что ему нужно. Если мой ребенок попадет к нему в руки, он снова сделает то же самое».

ЭВЕЛИН

(бросая умоляющий взгляд на Гиттеса)
А теперь я хочу быть с ней.
Я хочу заботиться о ней.

В роли Гиттеса:

«Наконец я узнал правду». Вы чувствуете, что брешь закрывается, в то время как любовь к ней усиливается. Жалость к пережившей все это, уважение за ее смелость и преданность ребенку. «Отпусти ее. Нет, лучше вывези из города. Она никогда не сможет сделать это сама. И, парень, ты перед ней в долгу».

ГИТТЕС

И куда ты собираешься отвезти ее?

В роли Эвелин:

Вспышка надежды. «Что он имеет в виду? Он поможет?»

ЭВЕЛИН

Обратно в Мексику.

В роли Гиттеса:

Поворот колеса судьбы. «Как ей ускользнуть от Эскобара?»

ГИТТЕС

Ты не можешь ехать на поезде.
Эскобар будет искать тебя повсюду.

В роли Эвелин:

Недоверие. Восторг: «Он собирается помочь мне!»

ЭВЕЛИН

А как... как насчет самолета?

ГИТТЕС

Нет, это еще хуже. Тебе лучше просто сбежать отсюда,
оставив все эти вещи здесь.
(пауза)
Где живет Кан? Узнай точный адрес.

ЭВЕЛИН

Хорошо...
Свет падает на лежащие на столе очки, привлекая внимание Эвелин.

В роли Эвелин:

«Эти очки...» Образ читающего Холлиса... без очков.

ЭВЕЛИН

Они не принадлежали Холлису.

ГИТТЕС

Откуда ты знаешь?

ЭВЕЛИН

Он не носил бифокальные очки.
(Она поднимается по лестнице,
а Гиттес смотрит на очки.)

В роли Гиттеса:

«Если это очки не Малрэя...» Открывается брешь. Осталось найти еще один,

последний, кусочек правды. Память начинает работать и возвращает вас к... обеду с Ноа Кроссом, когда он рассматривает голову отварной рыбы через бифокальные очки. Брешь резко закрывается. «Кросс убил Малрэя, потому что зять не захотел рассказать ему, где скрывается его дочь, рожденная от его дочери. Кросс хочет получить этого ребенка. Но он ее не получит, потому что улика, позволяющая прижать его... у меня в кармане».

Гиттес аккуратно прячет очки в карман куртки, затем поднимает глаза и видит на лестнице Эвелин, обнимающую за плечи смущенную девочку-подростка.

«Красивая. Как ее мать. Немного напугана. Должно быть, она нас слышала».

ЭВЕЛИН

Кэтрин, поздоровайся с мистером Гиттесом.

Теперь вы видите ситуацию с точки зрения Кэтрин.

Если бы в данный момент я был Кэтрин, что бы я почувствовал?

В роли Кэтрин:

Тревога. Волнение. «Мама плакала. Этот человек обидел ее? Она улыбается ему. Думаю, все в порядке».

КЭТРИН

Привет.

ГИТТЕС

Привет.
(Эвелин смотрит на дочь успокаивающе
и отправляет ее наверх.)

ЭВЕЛИН

(обращаясь к Гиттесу)
Он живет на Аламеда-авеню, 1712. Ты знаешь, где это?

ГИТТЕС

Конечно...

В роли Гиттеса:

Открывается последняя брешь, заполненная образами женщины, которую вы когда-то любили, и ее насильственной смерти на Аламеда-авеню в Китайском квартале. Чувство страха от того, что жизнь совершила полный оборот. Брешь медленно закрывается: «На этот раз я сделаю все правильно».

ТВОРЧЕСКАЯ РАБОТА ВНУТРИ БРЕШИ

Излагая то, что актеры называют «внутренними монологами», я очень замедлил движение этой сцены, отличающейся хорошим темпом, и выразил словами вспышки чувств или озарения. Тем не менее, когда вы работаете над текстом, все именно так и происходит. Могут потребоваться дни и даже недели, для того чтобы написать то, что на экране продлится минуты, а возможно, секунды. Когда мы пробираемся сквозь мгновения жизни наших персонажей, этот лабиринт невысказанных мыслей, образов, ощущений и эмоций, то помещаем каждый момент под микроскоп размышлений, переосмысливания, творческого созидания и повторного сочинения.

Однако работа изнутри наружу не означает, что мы представляем сцену от начала до конца, ограничиваясь точкой зрения одного персонажа. Более того, как видно из приведенного примера, писатель все время меняет роли. Он проникает в душу персонажа и спрашивает себя: «Если бы в данной ситуации я был им, что бы я сделал?» Он переживает в рамках собственных эмоций определенную человеческую реакцию и представляет очередное действие своего героя.

Теперь перед сценаристом встает другая проблема: как развивать сцену? Для того чтобы создать следующий кадр, писатель должен отвлечься от субъективной точки зрения персонажа и объективно взглянуть на то действие, которое он только что описал. Действие предполагает определенную реакцию со стороны мира персонажа. Но нельзя допустить этого. Взамен писатель должен вскрыть брешь. Чтобы сделать это, он задает себе вопрос, который известен всем писателям со времен сотворения мира: *«Что противоположно тому явлению?»*

Писателям от рождения присуще диалектическое мышление. Как сказал Жан Кокто: «Дух творчества равносилен духу противоречия — это прорыв сквозь видимость к неизведанной реальности». Вы должны сомневаться во внешних проявлениях и искать противоположность очевидному. Не скользите по поверхности, оценивая происходящее по первому впечатлению. Наоборот, снимайте поверхностный слой, чтобы найти скрытое, неожиданное, кажущееся неуместным — другими словами, истину. И тогда вы отыщите свою правду в бреши.

Помните, что вы придумали себе вселенную и вы ее бог. Вы знаете своих персонажей, их ум, тела, эмоции, отношения, мир. Создав момент, который будет правдивым с одной точки зрения, вы должны обследовать всю свою вселенную, даже ее неживой мир, в поисках другой точки зрения, с тем чтобы внедриться в нее, создать неожиданную реакцию и пробить брешь между ожиданием и результатом.

Сделав это, вы вернетесь в сознание первого персонажа и станете искать путь к новой эмоциональной правде, снова задаваясь вопросом: «Если бы я был этим персонажем в этих *новых* обстоятельствах, что бы я сделал?» Обнаружив путь к этой реакции и действию, вы снова сделаете шаг вовне, чтобы определить: «А что противоположно *этому?»*

В хороших литературных произведениях особое значение придается реакциям.

В любой истории многие действия в той или иной степени предсказуемы. В соответствии с конвенциями жанра влюбленные в *любовной истории* обязательно встретятся, в *триллере* детектив раскроет преступление, в *сюжете воспитания* жизнь главного героя должна достичь кризисной точки. Эти и другие типичные действия известны всем и ожидаемы. Поэтому в хорошем литературном произведении то, *что* происходит, акцентируется меньше, чем *с кем* это происходит, *почему* и *как.* Естественно, наибольшее удовольствие доставляют нам истории, которые сосредоточены на вызванных событиями *реакциях* и *приобретенном понимании.*

Вернемся к сцене из «Китайского квартала». Гиттес стучит в дверь, ожидая, что его

впустят в дом. Какую реакцию он встречает? Кан преграждает ему путь, предлагая подождать. Чем отвечает Гиттес? Он шокирует Кана, оскорбив его на кантонском диалекте китайского языка, и врывается в дом. Эвелин спускается с лестницы, надеясь на помощь Гиттеса. Какова реакция на это? Гиттес звонит в полицию, рассчитывая заставить ее признаться в убийстве и рассказать правду о «другой женщине». Как реагирует Эвелин? Она признается, что другая женщина — ее дочь, рожденная в результате инцеста, обвиняя тем самым своего сумасшедшего отца в убийстве. Даже в самой спокойной, наиболее последовательной сцене динамичный ряд, состоящий из действия/реакции/бреши и обновленного действия/неожиданной *реакции*/бреши, кадр за кадром подводит сцену к ее поворотной точке благодаря тому, что возникающие по ходу действия реакции удивляют и завораживают.

Если вы пишете, что персонаж подходит к двери, стучит и ждет, и в ответ дверь вежливо открывают, чтобы пригласить его в дом, а режиссеру хватает ума снять такое, то, вероятнее всего, эти кадры никогда не появятся на экране. Любой редактор, который называется так заслуженно, мгновенно выбросит их из фильма, объяснив режиссеру: «Джек, это восемь ненужных секунд. Он стучит в дверь, и ему действительно открывают? Нет, уберем все до момента с диваном — до первого настоящего кадра. Жаль, что ты впустую потратил пятьдесят тысяч долларов, снимая, как твой герой входит в дверь, но это не только «убивает» темп, но и лишено всякого смысла». «Бессмысленной убийцей темпа» становится любая сцена, где реакциям не хватает озарения и воображения, из-за чего результат соответствует ожиданиям.

После того как вы представили всю сцену, кадр за кадром, брешь за брешью, вы должны ее записать. Ярко изобразить то, что происходит, какие реакции вызывает, все образы, слова и действия. Надо писать так, чтобы тот, кто будет читать эти страницы, смог путешествовать по «американским горкам» жизни, которую вы прожили за своим рабочим столом. Написанное позволит читателю погрузиться в каждую брешь, разглядеть ваши фантазии, почувствовать то, что чувствовали вы, узнать понятое вами — и его сердце, как ваше, начнет биться сильнее, нахлынут эмоции, и возникнет понимание.

МАТЕРИЯ И ЭНЕРГИЯ ИСТОРИИ

Теперь мы можем дать ответы на вопросы, с которых начиналась эта глава. Материю истории образуют не слова. Чтобы отразить мир вашего воображения и чувств, текст должен быть ясным и понятным. Однако ничто не ограничивается словами; они служат всего лишь средством передачи. Материя истории — это брешь, которая открывается между ожиданиями человека в отношении того, что может случиться после совершения им действия, и тем, что происходит на самом деле; брешь между ожиданием и результатом, возможностью и неизбежностью. Для того чтобы создать сцену, мы постоянно открываем эти бреши в реальности.

Что касается вопроса об источнике энергии, присутствующей в истории, то ответ будет тем же самым: брешь. Аудитория сопереживает персонажу, потому что вместе с ним стремится к исполнению его желания. Она ожидает — в большей или меньшей степени, — что мир будет должным образом реагировать на действия персонажа. Когда перед персонажем возникает брешь, она открывается и перед аудиторией. Это момент, сопровождаемый восклицаниями «О, Боже!», «О, нет!» или «О, да!», и в хорошо написанной истории вы переживаете его снова и снова.

В следующий раз, когда вы пойдете в кинотеатр, сядьте так, чтобы иметь возможность наблюдать за зрителями во время просмотра фильма. Это очень поучительное зрелище: брови зрителей взлетают вверх, рты открываются, тела вздрагивают и раскачиваются, их сотрясают приступы смеха, текут слезы. Каждый раз, когда перед персонажем возникает брешь, она открывается и для аудитории. С каждым поворотом истории герою приходится вкладывать все больше энергии и сил в свое следующее действие. Аудитория, сопереживая ему, ощущает точно такие же всплески энергии, нарастающие с каждым

последующим кадром на протяжении всего фильма.

Как электрический заряд переходит с одного полюса магнита на другой, искра жизни вспыхивает над брешью, разделяющей собственное «я» и реальность. Эта вспышка энергии запускает в движение историю и заставляет биться сердца зрителей.

8. ПОБУЖДАЮЩЕЕ ПРОИСШЕСТВИЕ[1]

Структура истории включает в себя пять частей: *побуждающее происшествие,* или первое важное событие, является основной причиной всего, что следует за ним, и приводит в движение остальные четыре элемента — *прогрессию усложнений, кризис, кульминацию* и *развязку.* Чтобы понять, как побуждающее происшествие влияет на развитие истории, следует более подробно изучить вопрос сеттинга, или того физического и социального мира, в котором разворачивается действие.

МИР ИСТОРИИ

Ранее мы дали определение сеттинга с помощью таких понятий, как период, длительность, локация и уровень конфликта. Эти четыре измерения образуют каркас мира истории, но для того, чтобы появилось множество творческих вариантов, вы должны заполнить его разнообразными оригинальными деталями. Ниже представлены общие вопросы, которые мы задаем себе при создании всех без исключения историй. Тем не менее каждая работа предполагает составление уникального списка, содержание которого определяется стремлением писателя в полной мере понять возникающий в его воображении мир.

Как мои персонажи зарабатывают на жизнь? Примерно треть жизни мы проводим на рабочем месте, однако в фильмах редко видим, как именно люди выполняют свои служебные обязанности. Причина проста: работа по большей части навевает скуку. Возможно, не на того, кто ею занят, но смотреть на это надоедает. Любой адвокат, полицейский или врач знает, что подавляющая часть их времени уходит на рутинные операции, составление отчетов и участие во встречах, которые мало что меняют. Поэтому в жанрах, связанных с профессиональной деятельностью — в *судебных, криминальных, врачебных драмах,* — мы фокусируем внимание только на тех моментах, где чья-либо деятельность создает больше проблем, чем позволяет решить. Тем не менее, чтобы проникнуть внутрь характера, мы должны изучить то, чем герои занимаются все двадцать четыре часа в сутки. Не только как они работают, но и как развлекаются, молятся, занимаются любовью.

Какая в моем мире политика? Речь идет не о правых и левых взглядах или республиканцах и демократах, а о политике в истинном смысле слова — о власти. Политика — это название, которое мы даем разделению властных полномочий в любом обществе. Когда бы люди ни собирались вместе для каких-либо дел, власть всегда распределяется неравномерно. В компаниях, больницах, религиозных общинах, государственных учреждениях и иных организациях на вершине иерархии находятся ответственные лица, наделенные большой властью, внизу — те, у кого ее вовсе нет, а между ними — обладатели ограниченных властных функций. Как работник получает власть или теряет ее? Несмотря на все попытки устранить неравенство с помощью всевозможных уравнительных теорий, человеческое общество неуклонно придерживается пирамидального принципа распределения власти. Другими словами, в нем существует политика.

Даже когда вы пишете о домашней жизни, задавайте себя тот же вопрос, ведь семья, как и любая другая социальная структура, связана с политикой. Возможно, это патриархальный дом, где власть принадлежит отцу, когда его нет — матери, а в ее отсутствие — старшему из детей? Или в доме всем управляет мать? А может быть, вы описываете современную семью, где ребенок имеет неограниченную власть над родителями?

---

[1] В оригинале используется принятое в международной терминологии понятие «inciting incident», которое разными специалистами переводится как «побуждающее происшествие», «провоцирующее событие», «инициирующее событие». — *Прим. пер.*

Любовные отношения — такая же политика. Старая цыганская пословица гласит: «Проигрывает тот, кто признается первым». Он произносит «я люблю тебя» и оказывается в проигрыше, потому что другой человек, услышав это, сразу же понимает, что любим и теперь может командовать. Если повезет, то вы и ваш любимый человек произнесете эти три коротких слова одновременно. А если очень-очень повезет, то вообще не придется ничего говорить — поймете друг друга без слов.

Каковы традиции и ритуалы моего мира? Во всех концах света жизнь тесно связана с ритуалами. И это традиция, не так ли? Я написал книгу, и вы ее читаете. В другое время и в другом месте мы могли бы сидеть под деревом или прогуливаться, как это делали Сократ и его ученики. Мы создаем ритуал для каждого действия, и не только в сфере официальных церемоний, но и в том, что касается личных привычек. Только небеса помогут тому, кто осмелится поменять местами туалетные принадлежности, расставленные в моей ванной комнате!

Как ваши персонажи едят? В мире существуют самые разные ритуалы приема пищи. Так, согласно данным последних исследований, американцы съедают в ресторанах 75 процентов всех потребляемых ими продуктов. Если ваши герои питаются дома, то в какой семье они живут: в старомодной, где одеваются к ужину, который проходит в определенное время, или в современной, когда едят прямо из холодильника?

Каковы ценности в моем мире? Что такое добро в понимании моих персонажей? А зло? Что для них правильное и что неправильное? Каковы законы моего общества? Следует помнить: добро/зло, правильное/неправильное, законное/незаконное не обязательно оказывается взаимосвязанным. Ради чего, по мнению моих героев, стоит жить? К чему стремиться глупо? За что они могли бы отдать свою жизнь?

Какой жанр или комбинация жанров используется? С какими конвенциями? Как и сеттинг, жанры создают для писателя творческие ограничения, которые необходимо соблюдать или искусно изменять.

Какова биография моих персонажей? Как жизнь повлияла на формирование их характеров — с момента рождения до начала первой сцены?

В чем заключается предыстория героев? Этот термин часто понимают неправильно. Он не означает историю жизни или биографию. *Предыстория* — это набор важных уже прошедших событий, к которым писатель обращается для развития истории. О том, как следует использовать предысторию в повествовании, мы поговорим позже, но сейчас обратите внимание на то, что наши герои не появляются из вакуума. На основе их биографий мы создаем ландшафт, «засаживаем» его событиями и превращаем в сад, который возделываем снова и снова.

Каков состав действующих лиц? В произведении искусства ничто не появляется случайно. Идеи могут возникать спонтанно, но мы должны осознанно и творчески связать их в единое целое. Нельзя допустить, чтобы любой внезапно пришедший на ум персонаж попадал в нашу историю и играл в ней какую-то роль. Ведь каждая роль должна отвечать замыслу, а первым принципом определения состава действующих лиц является поляризация. На основе самых разных ролей мы создаем сеть контрастных или противоречивых установок.

Если идеально подобранные герои садятся ужинать и что-то происходит, будь то мелкая неприятность в виде пролитого на скатерть вина или важное сообщение, например о разводе, то каждое действующее лицо должно продемонстрировать особую и отличную от других реакцию. На свете не существует двух людей, которые будут реагировать на происходящее совершенно одинаково, так как ни у кого не может быть одного и того же отношения к чему-либо. Каждый человек обладает собственным взглядом на жизнь, соответствующим его характеру, и его неординарная реакция контрастирует с реакциями всех остальных.

Если среди ваших персонажей есть два человека, обладающих похожей установкой и одинаково реагирующих на происходящее, вы должны или из двух лиц сделать единое

целое, или исключить из истории одного из них. В случае одинаковой реакции героев вы сводите возможность конфликта до минимума. А стратегия писателя заключается в том, чтобы максимально обострить такую возможность.

Представьте следующий состав действующих лиц: отец, мать, дочь и сын по имени Джеффри. Эта семья живет в Айове. Когда все садятся ужинать, Джеффри говорит: «Мама, папа, сестренка, я принял важное решение. Я купил билет на самолет и завтра улетаю в Голливуд, чтобы сделать карьеру художника-постановщика». И все трое отвечают ему: «О, какая замечательная идея! Разве это не прекрасно? Джефф отправляется в Голливуд!» И они все чокаются стаканами с молоком.

Переход к другой сцене. Комната Джеффа, где родственники помогают ему упаковывать вещи, восхищаясь его картинами, развешанными на стенах, с умилением вспоминая о его учебе в художественной школе, восхваляя его талант и предсказывая успех.

Переход к другой сцене. Аэропорт, где члены семьи со слезами на глазах провожают Джеффа на самолет и обнимают со словами: «Джефф, напиши, когда устроишься на работу».

Предположим, происходит совсем другое: Джеффри садится ужинать, делает свое заявление, и тут отец БЬЕТ кулаком по столу: «О чем разговор, Джефф? Ты не поедешь в Голливуд, чтобы стать каким-то там художником-постановщиком... уж не знаю, что это значит. Нет, ты останешься здесь, в Давенпорте. Потому что, как тебе известно, я никогда не делал ничего для себя. Ни разу в жизни. Все для тебя, Джефф, для тебя! Сегодня я король сантехнического оборудования в Айове... но когда-нибудь, сынок, ты станешь королем поставщиков всей сантехники Среднего Запада, и чтобы я больше не слышал этих глупостей. Разговор окончен».

Переход к другой сцене. Обиженный Джефф сидит в своей комнате. В дверь проскальзывает мать и шепчет: «Не слушай его. Поезжай в Голливуд, стань художником-постановщиком... чем бы он там ни занимался. Они ведь получают за это премию "Оскар", Джефф?» — «Да, мама, получают», — говорит Джефф. «Хорошо! Отправляйся в Голливуд, выиграй для меня "Оскар" и докажи своему отцу, что он не прав. А ты, Джефф, это можешь сделать. Потому что у тебя талант. Я знаю, ты получил его от моих предков. У меня тоже был талант, но я все забросила, когда вышла замуж за твоего отца, и до сих пор о том жалею. Ради Бога, Джефф, не оставайся в Давенпорте. Черт, этот город даже назвали в честь дивана. Нет, поезжай в Голливуд и сделай так, чтобы я тобой гордилась».

Переход к другой сцене. Джефф упаковывает вещи. Входит сестра, она в ужасе: «Джефф! Что ты делаешь? Собираешь вещи? Бросаешь меня одну? С этими двумя? Ты же их знаешь. Они съедят меня живьем. Если ты уедешь в Голливуд, я закончу тем, что буду торговать сантехникой!» Она вытаскивает его вещи из чемодана: «Если хочешь быть художником, можешь быть им где угодно. Закат везде закат. Пейзаж везде пейзаж. Какая тебе разница? И когда-нибудь добьешься успеха. Я знаю, у тебя это получится. Я видела точно такие же картины... в универмаге "Сирс". Не уезжай, Джефф! Я умру без тебя!»

Уедет Джефф в Голливуд или нет, поляризованный состав действующих лиц дает писателю то, что крайне нужно для создания истории — сцены.

АВТОРСТВО

Когда изучение сеттинга достигает точки насыщения, происходит чудо. История приобретает уникальную атмосферу, те индивидуальные особенности, которые отличают ее от всего, что когда-либо было рассказано. Это удивительно: люди рассказывали друг другу истории с тех пор, как сидели в пещерах вокруг костра, и каждый раз, когда рассказчик пускал в ход все свое мастерство, появлялась история, которая, как портрет талантливого живописца, становилась единственной в своем роде.

Вы хотите, чтобы не только ваши истории, но и вас самого считали уникальным, признавали и уважали как незаурядного писателя. Давайте рассмотрим три слова: «автор»,

«авторитет» и «аутентичность».

«Автор» — так мы называем романистов и драматургов и реже сценаристов. Однако это слово в его строгом смысле означает «создатель», поэтому сценарист, создающий сеттинг, характеры и историю, вне всяких сомнений, является *автором.* Проверкой для авторства служит знание. Каким бы ни было средство творческого выражения, настоящий автор — это художник, обладающий прекрасным знанием объекта своего творчества, а свидетельством авторства служит то, что написанное пользуется *авторитетом.* Мы получаем редкое удовольствие, когда открываем сценарий и сразу же оказываемся во власти этой работы, отдавая ей все эмоции и внимание, потому что между строк скрывается то, что подсказывает: *«Этот писатель знает, о чем пишет.* Я попал в руки эксперта». А результатом такого творчества является *аутентичность,* или *достоверность.*

Два принципа управляют эмоциональной вовлеченностью аудитории. Во-первых, сопереживание: идентификация с главным героем, которая вовлекает нас в историю, замещая наши желания, существующие в реальной жизни. Во-вторых, достоверность: мы должны верить, или, как говорил Сэмюэл Тейлор Колридж, с готовностью отказываться от неверия. Если писателю удастся увлечь нас, он должен поддерживать эту увлеченность до самого последнего кадра, убеждая нас в том, что мир его истории достоверен. Мы знаем, что рассказывание историй представляет собой ритуал, передающий метафору жизни. Чтобы насладиться такой церемонией в темноте зрительного зала, следует реагировать на истории так, будто все происходит на самом деле. Мы забываем о скептицизме и верим в сказку до тех пор, пока находим ее достоверной. Как только правдоподобия оказывается недостаточно, чувство сопереживания исчезает, и мы уже ничего не чувствуем.

Однако аутентичность не означает актуальность. То, что вы помещаете действие истории в современное окружение, не может служить гарантией достоверности; аутентичность предполагает внутреннюю согласованность созданного вами мира, который соответствует самому себе по масштабу, глубине и подробностям. Аристотель говорил: «Для целей [истории] убедительное невозможное предпочтительней неубедительной возможности». Мы можем назвать целый ряд фильмов, заставивших нас сказать: «Я не верю этому. Люди не такие. Здесь нет никакого смысла. На самом деле так не бывает».

Аутентичность не имеет ничего общего с так называемой реальностью. История, разворачивающаяся в придуманном мире, может быть полностью достоверной. Искусство истории не проводит различие между действительностью и мирами, существующими в фантазиях, мечтах и идеалистических представлениях. Творческий ум писателя объединяет все это в уникальную, но убедительную вымышленную реальность.

Возьмем, к примеру, фильм «Чужой» (Alien). В первом эпизоде экипаж межгалактического грузового звездолета просыпается в криогенных камерах и собирается за общим столом. Члены команды, одетые в рабочую одежду, пьют кофе и курят сигареты. На столе в стеклянном стакане подпрыгивает игрушечная птичка. Маленькие предметы, напоминающие о жизни на Земле, встречаются и в других жилых помещениях. С потолка свисают пластиковые пакеты, к переборкам прикреплены фотографии кинозвезд и членов семей. Люди разговаривают — не о работе или возвращении домой, — а о деньгах. Оговаривается ли эта незапланированная остановка в их контракте? Выплатит ли компания премию за выполнение дополнительной работы?

Вы когда-нибудь ездили в кабине трейлера? Чем она украшена? Небольшими напоминаниями об обычной жизни: пластмассовой фигуркой святого над приборным щитком, выигранными на деревенской ярмарке голубыми лентами, семейными фотографиями, вырезками из журналов. Водители-дальнобойщики проводят в своих грузовиках больше времени, чем дома, поэтому берут его частицу с собой в дорогу. А какая главная тема их разговоров во время перерыва? Деньги — плата за переработки, что

включено в контракт, а что нет. Понимая психологию этих людей, сценарист Дэн О'Бэннон воссоздал ее до мельчайших деталей, и, видя эту сцену, аудитория поддается на обман: «Классно! Они не похожи на астронавтов Бака Роджерса или Флэша Гордона. Это настоящие дальнобойщики».

В следующем эпизоде, когда Кейн (Джон Хёрт) исследует кладки странных кожистых яиц, оттуда выскакивает неизвестное существо и прожигает шлем его скафандра. Существо, похожее на огромного краба, присасывается к его лицу, обхватив клешнями голову. Хуже того, оно проталкивает какую-то трубку через его горло в живот, после чего Кейн впадает в кому. Судовой медик Эш (Иэн Холм) понимает, что не может снять эту тварь, не порвав лица Кейна на части, поэтому решает ослабить хватку неизвестного организма, поочередно отрезая его клешни.

Но едва Эшу вонзает лазерной пилой до одной из них, оттуда извергается «кислотная кровь», которая растворяет сталь, как сахар, и прожигает в полу дыру размером с арбуз. Команда бросается на нижний уровень и видит, как кислота разъедает потолок, а затем и пол этажа, на котором они находятся. Они снова бегут вниз — там то же самое: кислота проходит насквозь три уровня. В этот момент вся аудитория думает об одном: «У этих ребят серьезные неприятности».

Итак, О'Бэннон исследовал чужого. Он спрашивал себя: «Какова биология этого чудовища? Как оно развивается? Питается? Растет? Размножается? Есть ли у него какие-либо слабые места? Каковы его сила?» Представьте себе, какой список качеств должен был составить О'Бэннон, прежде чем придумал «кислотную кровь». Подумайте, сколько источников он изучил. Возможно, ему пришлось серьезно заняться земными насекомыми-паразитами или вспомнить англосаксонский эпос восьмого века «Беовульф», где кровь монстра Гренделя прожигает щит героя, или это привиделось ему в ночном кошмаре. Неважно, что было главным — исследования, воображение или воспоминания, но О'Бэннону удалось создать потрясающее существо.

Все, кто принимал участие в съемках «Чужого» — сценарист, режиссер, дизайнеры, актеры, — делали все возможное для сотворения достоверного мира. Они знали, что правдоподобность играет решающую роль в создании ужасов. Действительно, если заставить аудиторию почувствовать *любую* эмоцию, она обязательно поверит вам. Когда эмоциональная нагрузка фильма становится излишне грустной, пугающей или слишком веселой, что мы делаем, чтобы ее избежать? Говорим себе: «Это всего лишь кино». Мы отрицаем достоверность истории. Но если фильм хороший, то, снова взглянув на экран, начинаем испытывать те же эмоции. Мы не можем «сбежать», пока фильм сам не отпустит нас, за что, собственно говоря, и платим деньги.

Достоверность зависит от «говорящих деталей». Когда мы используем лишь часть из них, зритель дорисовывает в своем воображении остальные, завершая общую картину правдоподобия. С другой стороны, если сценарист и режиссер слишком стараются быть «реальными» — в особенности когда речь идет о сексе или насилии, — аудитория реагирует так: «Это же не на самом деле», или «О боже, как реалистично», или «На самом деле они не занимаются сексом», или «Они же действительно делают это». В любом случае доверие разрушается, если зрители отвлекаются от истории, обращая внимание на приемы, использованные создателями фильма. Аудитория верит, пока мы не даем ей повода почувствовать сомнение.

Помимо заслуживающих доверия физических и социальных деталей необходима эмоциональная достоверность. Поиски автора должны найти свое воплощение в правдоподобном поведении персонажей. Причем убеждает не только поведенческая достоверность, но и сама история. Важно, чтобы причина и следствие были убедительными и логичными в рамках каждого события. Искусство создания структуры истории заключается в отличном согласовании обычного и необычного с универсальным и архетипичным. Писатель, чье знание предмета научило его правильно расставлять акценты, что-то усиливать или, наоборот, делать незаметным, обязательно выделится на

фоне тысяч других авторов, которые постоянно берут одну и ту же ноту.

Оригинальность проявляется в борьбе за достоверность, а не в эксцентричности. Однако собственный стиль нельзя создать исключительно на основе самоосознания. Только когда знание сеттинга и персонажей согласуется с личными качествами автора, сделанный им выбор и то, что создается на основе огромного объема материала, становятся его оригинальным стилем.

Сравните «Полуночного ковбоя» (Midnight Cowboy) и «Серпико» Вальдо Солта (Serpico) с историями Элвина Сарджента — «Доминик и Юджин» (Dominick and Eugene), «Обыкновенные люди» (Ordinary People): одни бескомпромиссные, другие нежные; у первых эллиптическая структура, у вторых линейная; одни ироничны, другие сострадательны. Уникальные стили каждого — это естественный и стихийный результат совершенствования автором своей темы в бесконечной борьбе против штампов.

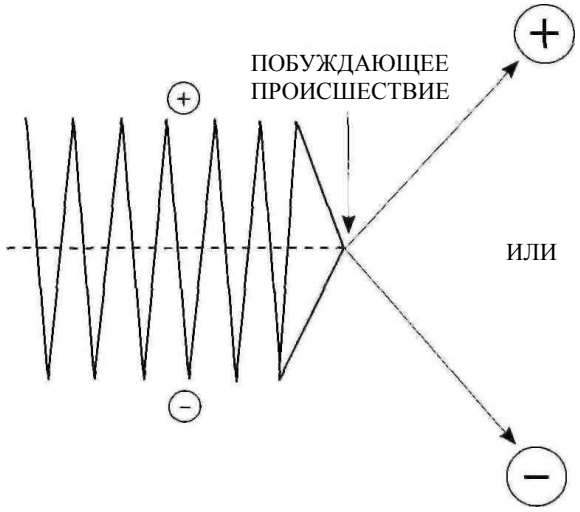
ПОБУЖДАЮЩЕЕ ПРОИСШЕСТВИЕ

Мы можем начать с любого замысла и с любой точки хронологической последовательности истории; наши исследования помогают создавать события, которые, в свою очередь, придают поискам новое направление. Другими словами, не обязательно придумывать историю, начиная с первого главного события. Однако в определенный момент ее построения вам придется столкнуться со следующими вопросами: как привести историю в действие и куда поместить это ключевое событие?

Побуждающее происшествие должно быть динамичным, полностью разработанным событием, а не статичным или неопределенным. Например, нельзя считать таковым следующее: девушка, забросившая учебу в колледже и живущая рядом с Нью-йоркским университетом, проснувшись однажды утром, говорит себе: «Мне так наскучила моя жизнь. Думаю, стоит поехать в Лос-Анджелес». Она кладет вещи в свой «Фольксваген» и направляется на запад, но смена адреса не привносит никаких иных ценностей. Она всего лишь перевозит свое равнодушие из Нью-Йорка в Калифорнию.

С другой стороны, если мы видим в ее кухне необычные обои из сотен парковочных талонов, затем слышим громкий стук в дверь, возвещающий о приходе полицейского, который размахивает ордером на арест за неуплату штрафных квитанций на сумму десять тысяч долларов, и наблюдаем, как она сбегает по пожарной лестнице и направляется на запад, то все это может стать побуждающим происшествием. Произошло то, что обусловлено побуждающим происшествием.

Побуждающее происшествие коренным образом нарушает баланс сил в жизни главного героя.



В начале истории жизнь главного героя более или менее сбалансирована. В ней есть

успехи и неудачи, взлеты и падения. А у кого их нет? Но герой в той или иной степени управляет тем, что происходит. Затем неожиданно для него, но в любом случае неотвратимо, происходит событие, которое коренным образом нарушает равновесие, смещая заряд ценности в отрицательную или положительную сторону.

Негатив: наша недоучившаяся девушка приезжает в Лос-Анджелес, но не может получить нормальную работу, потому что везде у нее спрашивают номер социального страхования. Она опасается, что в современном компьютеризированном мире полиция Манхэттена выследит ее через Федеральную налоговую службу. И что же она делает? Прячется? Продает наркотики? Занимается проституцией?

Позитив: возможно, в ее дверь стучит адвокат, занимающийся поиском наследников, который сообщает, что неизвестный родственник завещал ей миллион долларов. Неожиданное богатство тяготит ее. У нее уже нет оправданий для неудач, поэтому она испытывает страх от мысли, что эта мечта станет реальностью.

В большинстве случаев побуждающее происшествие представляет собой событие, которое происходит непосредственно с главным героем или вызвано им самим. Соответственно, он сразу же понимает, что жизнь меняется в лучшую или худшую сторону. Когда влюбленные встречаются впервые, это событие, на тот момент, поворачивает их жизнь к лучшему. Когда Джеффри отказывается от спокойной жизни в своей семье в Давенпорте и решает отправиться в Голливуд, он сознательно идет на риск.

Иногда для побуждающего происшествия необходимы два события: завязка и развязка. Так, в фильме «Челюсти» (Jaws) завязка заключается в том, что акула нападает на плавающую в море девушку, и волны выносят ее тело на пляж. Развязкой становится сцена, когда шериф (Рой Шайдер) находит труп. Если логика побуждающего происшествия требует завязки, то писатель не должен откладывать развязку — по крайней мере надолго — и оставлять главного героя в неведении о том, что его жизнь утратила равновесие. Представьте себе следующую структуру фильма «Челюсти»: акула нападает на девушку, после чего нам показывают, как шериф отправляется играть в боулинг, раздает парковочные талоны, занимается любовью с женой, идет на собрание родительского комитета, навещает больную мать... а в это время труп гниет на берегу. История не может быть похожа на бутерброд, состоящий из эпизодических кусочков жизни, помещенных между двумя половинами побуждающего происшествия.

В качестве примера можно вспомнить неудачную структуру фильма «Река» (The River). Картина начинается с показа первой части побуждающего происшествия: бизнесмен по имени Джо Уэйд (Скотт Гленн) решает построить дамбу через реку, зная, что затопит пять ферм. Одна из них принадлежит Тому и Мэй Гарви (Мэл Гибсон и Сиси Спэйсек). Однако никто их об этом не предупреждает. Поэтому в течение последующих ста минут мы наблюдаем: Том играет в бейсбол, Том и Мэй стараются сделать свою ферму доходной, Том идет работать на охваченную забастовкой фабрику, Мэй ломает руку во время аварии трактора, Джо пытается ухаживать за ней, Мэй идет навестить мужа, который удерживается на фабрике как штрейкбрехер, уставший Том больше не может этого выносить, Мэй шепчет ему слова нежности, силы возвращаются к Тому и так далее.

За десять минут до конца фильма появляется вторая часть побуждающего происшествия: Том случайно заходит в офис Джо, видит макет дамбы и говорит: «Джо, если ты построишь эту дамбу, то затопишь мою ферму». Джо пожимает плечами. Затем приходит неожиданное спасение в виде дождя, и вода в реке поднимается. Том и его приятели заводят бульдозеры, чтобы построить заградительную насыпь; а Джо приказывает своим головорезам на других бульдозерах эту насыпь разрушить. Далее следует противостояние бульдозеров Тома и Джо в мексиканском стиле. В этот момент Джо отступает и объявляет, что будет строить дамбу в другом месте. ЭКРАН тихо гаснет.

Главный герой должен реагировать на побуждающее происшествие.

Однако мы имеем дело с бесконечным многообразием характеров героев, поэтому их

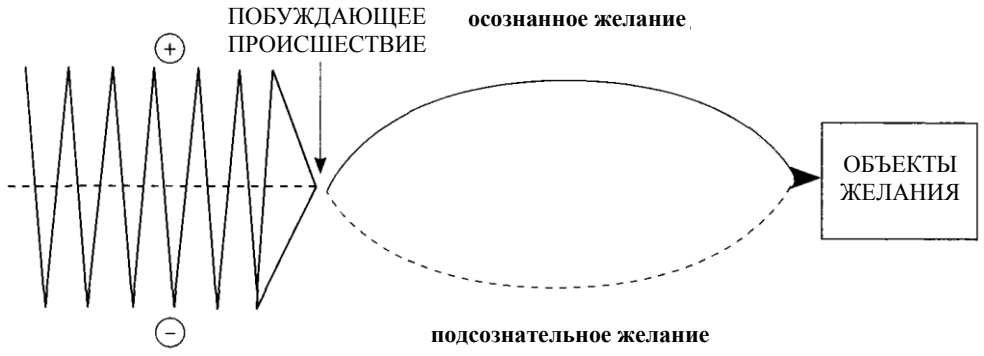
реакция может быть самой разной. Сколько вестернов, например, начиналось как этот? Плохие парни устраивают стрельбу в городе и убивают старого шерифа. Горожане собираются и идут на извозчичий двор, которым заправляет Мэтт, бывший стрелок, давший клятву никогда больше не убивать. Мэр просит его: «Мэтт, ты должен взять значок шерифа и помочь нам. Ты единственный, кто может нас спасти». Мэтт отвечает: «Нет, нет. Я давно уже повесил свое ружье на стену». «Но, Мэтт, — умоляет его сельская учительница, — они убили твою мать». Мэтт ковыряет носком сапога грязь и говорит: «Что ж... она была старой и, думаю, ее время пришло». Он отказывается действовать, но, тем не менее, это реакция.

Главный герой отвечает на неожиданное негативное или позитивное изменение равновесия в его жизни в соответствии со своим характером и восприятием мира. Однако отказ действовать не может длиться очень долго, даже если мы имеем дело с самым пассивным персонажем из минималистического фильма без сюжета. Все мы хотим обладать разумной властью над своей жизнью, и если чувство равновесия и контроля разрушается по причине какого-то события, то что мы можем пожелать? Чего захочет в такой ситуации любой человек, не исключая и нашего героя? Восстановить баланс.

Таким образом, побуждающее происшествие сначала лишает главного героя равновесия, затем вызывает у него потребность восстановить его. Поэтому он представляет объект желания (обычно быстро, но иногда обдуманно) : нечто материальное, ситуационное или уравновешивающее, чего, по его мнению, не хватает, чтобы вернуть корабль его жизни на правильный курс. В конце концов побуждающее происшествие подталкивает героя к активным действиям, направленным на достижение объекта или цели. И для многих историй или жанров это имеет большое значение: событие нарушает привычный порядок жизни главного героя, пробуждая в нем стремление все уладить, и он начинает действовать.

Однако больше всего мы восхищаемся героями, в которых побуждающее происшествие рождает не только осознанное, но и подсознательное желание. Внутри таких сложных характеров происходит напряженная борьба, потому что то и другое вступают в прямой конфликт. Вне зависимости от того, как персонаж осознает свое влечение, аудитория чувствует или понимает, что глубоко внутри себя он хочет совсем другого.

Вспомним фильм «Плотская любовь» (Carnal Knowledge). Если бы мы могли отвести его главного героя Джонатана (Джек Николсон) в сторону и спросить: «Чего ты хочешь?», то его осознанный ответ был бы следующим:



«Я красивый парень, с которым приятно проводить время, к тому же я хорошо зарабатываю. Моя жизнь была бы настоящим раем, если бы я мог разделить ее с идеальной женщиной». Фильм рассказывает о тридцатилетнем поиске такой женщины-мечты, показывая жизнь Джонатана со времени учебы в колледже до достижения им среднего возраста. Снова и снова он встречает красивую, умную женщину, но скоро их романтические отношения превращаются в темные и страстные, наполняются актами насилия, а затем происходит разрыв. Снова и снова Джонатан играет великого романтика, пока женщина его безумно любит, а затем внезапно меняет отношение к ней, начинает унижать ее и выбрасывает из своей жизни.

В кульминации он приглашает на ужин своего старого приятеля по колледжу Сэнди (Арт Гарфанкель) и ради развлечения показывает ему слайды с фотографиями всех женщин, с которыми он встречался в своей жизни, назвав этот показ «Парадом стерв». О каждой он говорит гадости, рассказывая Сэнди, «что с ней было не так». В сцене развязки мы видим его с проституткой (Рита Морено), которой приходится читать ему им же написанную оду в честь своего пениса, чтобы он мог достичь эрекции. Герой думает, что охотится за идеальной женщиной, но мы знаем, что подсознательно он хочет унижать и разрушать и занимается этим всю свою жизнь. Сценарий Жуля Фейффера — леденящее душу изображение мужчины, который слишком хорошо знаком многим женщинам.

Другой фильм — «Миссис Соффел» (Mrs. Soffel). В 1901 году совершивший убийство вор (Мэл Гибсон) ждет в камере исполнения смертного приговора. Жена начальника тюрьмы (Дайан Китон) решает спасти его душу и читает ему цитаты из Библии, надеясь, что, когда его повесят, он отправится не в ад, а в рай. Возникает взаимная симпатия. Она организует его побег, а затем присоединяется к нему. Скрываясь от преследователей, они занимаются любовью, правда, только один раз. Когда представители властей окружают их, она понимает, что ему предстоит погибнуть и решает умереть вместе с ним. «Застрели меня, — умоляет она. — Я не проживу без тебя ни дня». Он нажимает на курок, но только ранит ее. В развязке ее приговаривают к пожизненному заключению, но она отправляется в камеру с гордым видом, буквально плюнув в глаза тюремщика.

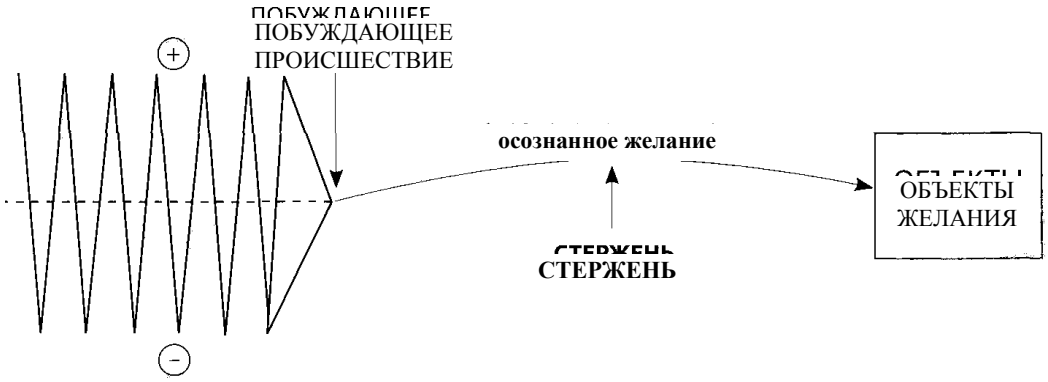
Миссис Соффел внезапно переходит от одного выбора к другому, но мы чувствуем, что за сменой ее намерений скрывается сильное неосознанное желание испытать необыкновенную, абсолютную любовь такой силы, что все последующее не будет иметь никакого значения... потому что ей удастся пережить хотя бы один великий миг. Миссис Соффел — законченный романтик.

В фильме «Жестокая игра» (The Crying Game) Фергюс (Стивен Ри), член Ирландской республиканской армии, охраняет британского капрала (Форрест Уитакер), которого его подразделение удерживает в качестве заложника. Он симпатизирует этому человеку. Когда капрала убивают, Фергюс самовольно отправляется в Англию, скрываясь одновременно от британцев и ИРА. Выполняя последнюю просьбу убитого заложника, он разыскивает его девушку Дил (Джей Дэвидсон), влюбляется в нее, а позже узнает, что Дил — трансвестит. Затем его находят члены ИРА. Фергюс добровольно вступил в ИРА, понимая, что это не студенческое братство, поэтому, когда ему приказывают убить английского судью, он вынужден окончательно определиться со своими политическими взглядами. Является ли он все-таки ирландским патриотом или нет?

Наблюдая за Фергюсом с первых минут его общения с заложником и до последних полных нежности сцен с Дил, зрители понимают, что, несмотря на осознанное участие героя в политической борьбе, этот фильм вовсе не о преданности идее. За политическими метаниями Фергюса скрывается одна из самых важных потребностей человека — любить и быть любимым.

СТЕРЖЕНЬ ИСТОРИИ

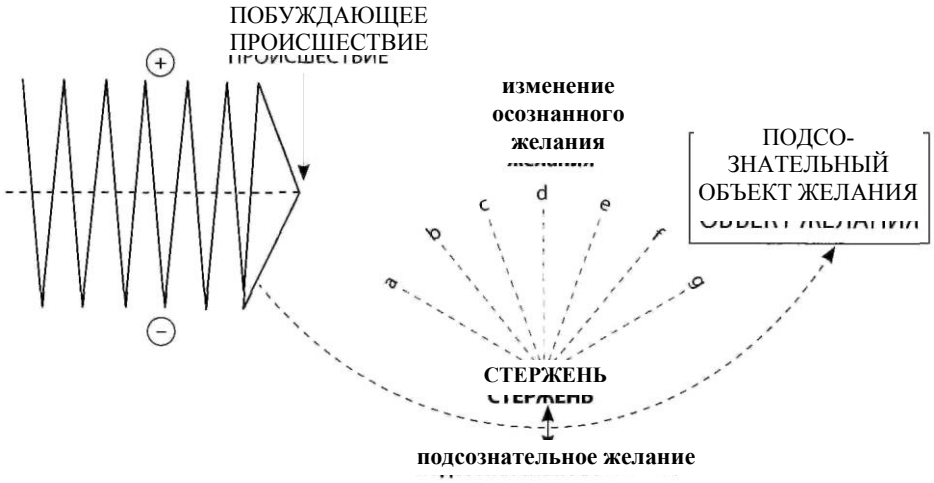
Энергия желания главного героя формирует важный элемент структуры, известный как *«стержень»* истории (его также называют *магистральной линией* или *суперцелью)*. Стержень — это желание и старание главного героя восстановить жизненное равновесие, главная объединяющая сила, которая удерживает вместе все остальные элементы истории. Не важно, что происходит на ее поверхности, но каждая сцена, образ и мир представляют собой часть ее стержня, связанную — причинной ли обусловленностью или тематически — с ядром, образуемым этим желанием и действиями.



Если у главного героя нет подсознательного желания, то стержнем истории становится его осознанная цель. Например, суть любого фильма о Джеймсе Бонде можно охарактеризовать следующей фразой: *победить главного злодея.* У Джеймса нет подсознательных желаний; он хочет только одного — спасти мир. Стремление Бонда к достижению осознанной цели является объединяющей силой истории, поэтому не может быть изменено. Если он заявит: «К черту доктора Но. Я устал быть шпионом. Отправляюсь на юг, чтобы серьезно заняться теннисом и работать над своим замахом», — фильм развалится на части.

С другой стороны, при наличии у героя подсознательного желания именно оно становится стержнем истории. Такое желание всегда более сильно и продолжительно, так как корнями уходит в самые сокровенные глубины личности. Когда оно историей управляет, у писателя появляется возможность создать очень сложный характер, способный неоднократно менять свои осознанные желания.

Возьмем, к примеру, роман «Моби Дик». Если бы Мелвилл сделал Ахаба единственным главным героем, то была бы простая, хотя и увлекательная работа в жанре *высокого приключения,* движимая маниакальным желанием капитана убить белого кита. Однако, добавив в качестве второго главного героя Измаила, Мелвилл обогатил историю, превратив ее в сложное классическое произведение с *сюжетом воспитания.* На самом деле рассказ развивается вслед за подсознательным желанием Измаила победить своих внутренних демонов: он ищет в себе разрушительные навязчивые идеи, которые видит в Ахабе, что не только противоречит его осознанной надежде выжить в безумной погоне за китом, но и может погубить его, как это произошло с Ахабом.



В «Жестокой игре» (The Crying Game) Фергюс мучительно размышляет о политике, а его безотчетная потребность *любить и быть любимым* направляет повествование. В фильме «Плотская любовь» (Carnal Knowledge) Джонатан ищет «идеальную женщину», переходя от одной любовной связи к другой, в то время как подсознательное желание унижать *и губить женщин* всегда остается неизменным. Желания миссис Соффел меняются бесчисленное множество раз — от спасения к проклятию, но она не отдает себе

отчета в том, что стремится *пережить необыкновенный любовный роман.* Аудитория понимает: метания сложного главного героя всего лишь отражение одной неизменной вещи — его подсознательного желания.

КВЕСТ

С точки зрения писателя, который видит свою работу целиком — от побуждающего происшествия до кульминации последнего акта, что бы мы ни говорили о жанрах и различных формах, будь то архисюжет или антисюжет, на самом деле существует только история. По сути, с момента появления человечества мы самыми разными способами рассказывали друг другу то, что можно назвать *квестом,* или *поиском.* Все истории имеют форму квеста.

Так или иначе событие нарушает равновесие в жизни персонажа, пробуждая в нем осознанное и/или подсознательное желание отыскать то, что, по его мнению, восстановит баланс, и отправляя его на поиски объекта его желания, требующие преодоления сил антагонизма (внутренних, личностных, внеличностных). Герой может добиться своего или потерпеть неудачу. Это и есть история в сжатом виде.

Основная форма истории проста. Но это все равно, что говорить о простоте основной формы музыки. Так и есть. Всего двенадцать нот. Но, соединяясь друг с другом, они образуют то, что мы называем музыкой. Важнейшие элементы квеста — те же двенадцать нот музыки, мелодии, которую мы слушаем всю жизнь. Тем не менее, как и композитор за роялем, писатель, выбирая столь простую на первый взгляд форму, практически сразу же обнаруживает, насколько она сложна и невероятно трудна для использования.

Чтобы понять форму квеста вашей истории, достаточно определить объект желания главного героя. Проникните в его психологию и постарайтесь понять, чего же он хочет. Это может быть потребность в чем-то материальном, например в *человеке, которого можно любить,* — фильм «Власть луны» (Moonstruck). Или стремление к внутреннему росту, *возмужанию* — «Большой» (Big). Но будь то чрезвычайное происшествие в реальном мире — *защита от хищной акулы* в «Челюстях» (Jaws) — или глубокое изменение в духовной сфере — *полная смысла жизнь* в «Нежном милосердии» (Tender Mercies), — заглянув в душу главного героя и открыв для себя его мечту, вы увидите дугу истории, квест, куда персонаж отправляется вслед за побуждающим происшествием.

СТРУКТУРА ПОБУЖДАЮЩЕГО ПРОИСШЕСТВИЯ

Побуждающее происшествие может произойти только двумя способами: случайно или по какой-либо причине, другими словами, по совпадению или на основе принятого решения. Решение может принять как главное действующее лицо — например, Бен в фильме «Покидая Лас-Вегас» (Leaving Las Vegas) задумывает допиться до смерти, — так и другой человек, способный расстроить его жизнь, — решение миссис Крамер покинуть мужа и ребенка в картине «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer). Если то и другое

совпадают, результат может быть трагическим — несчастный случай, в результате которого погибает муж Алисы в фильме «Алиса здесь больше не живет» (Alice Doesn't Live Here Anymore), или счастливым — встреча спортивного агента с красивой и талантливой спортсменкой в «Пэт и Майк» (Pat and Mike).

Побуждающее происшествие основного сюжета должно происходить на экране — не в предыстории и не за кадром между сценами. У каждого подсюжета есть собственное побуждающее происшествие, которое может быть показано или не показано, но основное аудитория должна увидеть, и для этого есть две причины.

Во-первых, когда зрители переживают побуждающее происшествие, они задают себе главный драматический вопрос фильма, звучащий примерно так: «Чем же все это обернется?» При просмотре фильма «Челюсти» (Jaws): сможет ли шериф одержать победу над акулой или она убьет его? «Ночь» (La Notte): уйдет или останется Лидия (Жанна Моро) после того, как скажет мужу (Марчелло Мастроянни), что он ей противен и она оставляет его? «Музыкальная комната» (The Music Room): Бисвас (Хузур Рой), аристократ и тонкий ценитель музыки, решает продать драгоценности жены, а затем и свой дом, чтобы оплачивать свое неудержимое влечение к прекрасному. Уничтожит его такая расточительность или спасет?

На голливудском жаргоне побуждающее происшествие основного сюжета называется «большим крючком». Его обязательно следует показать, потому что именно это событие пробуждает любопытство аудитории. Страстное желание получить ответ на главный драматический вопрос подогревает ее интерес вплоть до кульминации последнего акта.

Во-вторых, когда зрители видят побуждающее происшествие, в их воображении возникает образ обязательной сцены. Обязательная сцена (также известная как «кризис») представляет собой событие, которое зрители ожидают увидеть, прежде чем история закончится. В этой сцене главный герой вступает в решающую битву с наиболее могущественными враждебными силами, присутствующими в его квесте и приведенными в движение побуждающим происшествием. Эта сцена называется «обязательной», потому что писатель, подтолкнув аудиторию к ожиданию этого момента, должен выполнить данное им обещание и показать ее.

Возьмем, к примеру, фильм «Челюсти» (Jaws). Когда акула нападает на девушку, а шериф находит ее останки, мы мысленно рисуем себе яркий образ: акула и шериф сражаются один на один. Мы не знаем, как к этому подойдем или чем все обернется. Но уверены: фильм не закончится до тех пор, пока шериф не окажется буквально в пасти акулы. Сценарист Питер Бенчли не мог показать этот важный момент так, как его видят жители городка, которые с биноклями столпились на берегу и гадают: «Это шериф? А это акула?» БУМ! И вот шериф и морской биолог (Ричард Дрейфус) плывут к берегу, выкрикивая: «Невероятная схватка! Сейчас мы вам о ней расскажем». Заставив нас вообразить себе шерифа, сражающегося с акулой, Бенчли был обязан сделать так, чтобы в критический момент мы оказались рядом с ним.

В отличие от фильмов в жанре боевика, при просмотре которых мы сразу же и ярко представляем обязательную сцену, более глубокие жанры только намекают на нее в побуждающем происшествии, и позже она начинает приобретать все большую «резкость», как это происходит с фотографией, помещенной в проявочный раствор. В картине «Нежное милосердие» (Tender Mercies) Мак Следж до крайности опускается, погрязнув в пьянстве и бессмысленной жизни. Его возрождение начинается, когда он встречает одинокую женщину с сыном, которому нужен отец. Чувствуя прилив вдохновения, Следж сочиняет несколько новых песен, затем принимает баптизм и пытается помириться со своей дочерью, живущей отдельно от него. Постепенно он собирает по кусочкам свою разбитую жизнь.

Однако аудитория интуитивно чувствует, что дракон под названием «бессмысленность», однажды загнавший Следжа на самое дно жизни, должен еще раз поднять свою страшную голову. История не может закончиться, пока герой снова не

столкнется с жестокой нелепостью, которая на этот раз должна будет проявиться во всей своей разрушительной силе. Обязательная сцена представлена в виде ужасной аварии, в которой погибает единственный ребенок Следжа. И если пьянице нужен повод для того, чтобы снова потянуться к бутылке, ничего лучше и придумать нельзя. Но происходит иное: смерть дочери погружает его бывшую жену в наркотический ступор, а Следж находит в себе силы продолжить жизнь.

Гибель дочери Следжа была «обязательной» по определенной причине. Предположим, Хортон Фут написал следующий сценарий: однажды утром одинокий алкоголик Следж просыпается и понимает, что лишился всего, ради чего стоило бы жить. Он знакомится с женщиной, влюбляется в нее, привязывается к ее сыну и хочет его воспитывать, обретает веру и пишет новую песню. ЭКРАН ГАСНЕТ. Но это не история, а просто фантазия. Если поиск смысла жизни приводит к глубокому внутреннему изменению Следжа, как показать такое преображение? Конечно же, не с помощью заявлений о перерождении души. Никого не могут убедить диалоги, где герой объясняет все сам. Для проверки необходимо чрезвычайное событие, которое заставит персонаж сделать выбор и совершить действие — это и будет обязательная сцена (кризис) и кульминация последнего акта.

Когда я говорю, что аудитория «знает» о предстоящем обязательном событии, то не использую это слово в его прямом смысле. Если это событие не удается показать, то, выходя из кинозала, зрители не думают: «Отвратительный фильм. Нет обязательной сцены». Они осознают на интуитивном уровне отсутствие в фильме чего-то важного. Многолетнее общение с ритуалом истории учит аудиторию предчувствовать, что противодействующие силы, пробудившиеся в момент побуждающего происшествия, будут накапливаться и повествование не закончится, прежде чем главный герой не встретится с ними лицом к лицу в их максимальном проявлении. Соединение побуждающего происшествия и кризиса истории представляет собой аспект *предопределения,* когда более ранние события располагаются таким образом, чтобы подготовить последующие. На самом деле каждый совершаемый вами выбор — жанра, сеттинга, характеров, настроения — выполняет функцию предопределения. Каждой строчкой диалога или изображения действий вы направляете зрителей на прогнозирование определенных вариантов последующих событий, поэтому, когда они начинают разворачиваться, то удовлетворяют уже сформированные ожидания аудитории. Тем не менее главной составляющей предопределения является мысленное представление обязательной сцены (кризиса) с помощью побуждающего происшествия.

МЕСТО ПОБУЖДАЮЩЕГО ПРОИСШЕСТВИЯ

Какое место в общей структуре истории занимает побуждающее происшествие? Практика показывает, что первое главное событие основного сюжета происходит в начале истории, в первой ее четверти. Это общепринятое правило, не зависящее от вида искусства. Сколько времени по вашей милости зрители будут сидеть в темном зале в ожидании разыгрывания увлекательной истории? Заставите ли вы читателя «перепахивать» сто страниц романа длиной в четыреста страниц в поисках основного сюжета? Долго ли вы будете ждать, прежде чем всех охватит непреодолимая скука? В случае двухчасового художественного фильма принято размещать побуждающее происшествие основного сюжета в пределах первых тридцати минут действия.

С этого фильм может начинаться. В течение первых тридцати секунд картины «Странствия Салливана» (Sullivan's Travels) главный герой Салливан (Джоэл Маккри), режиссер бессодержательных, но прибыльных фильмов, отказывается повиноваться руководству студии и отправляется делать фильм, обладающий большой социальной значимостью. В течение первых двух минут фильма «В порту» (On the Waterfront) Терри (Марлон Брандо) невольно помогает гангстерам убить своего друга.

Или все происходит гораздо позже. Через двадцать семь минут после начала фильма «Таксист» (Taxi Driver) в машину Тревиса Бикла (Роберт Де Ниро) впрыгивает

двенадцатилетняя проститутка по имени Айрис (Джоди Фостер). Сутенер Мэттью (Харви Кейтель) тащит ее обратно на улицу, и Тревис загорается желанием спасти девушку. На тридцать первой минуте фильма «Рокки» (Rocky) клубный боксер Рокки Бальбоа (Сильвестр Сталлоне) соглашается провести бой с профессионалом Аполло Кридом (Карл Уэзерс) за звание чемпиона мира в тяжелом весе. В фильме «Касабланка» (Casablanca), после того как Сэм на тридцать второй минуте исполняет «Когда время проходит», в жизни Рика снова появляется Ильза, положив начало одной из самых великих историй любви, воплощенных на экране.

Событие происходит и в середине первого получаса. Однако если побуждающее происшествие основного сюжета появляется гораздо позже первых пятнадцати минут, зрители рискуют заскучать. Поэтому, пока они ожидают развертывания основного сюжета, можно использовать подсюжет.

В «Таксисте» (Taxi Driver) нашим вниманием овладевает подсюжет о безумной попытке Тревиса убить сенатора. В «Рокки» (Rocky) очаровывает история любви болезненно застенчивой Адриан (Талия Шайр) и неугомонного Рокки. В «Китайском квартале» (Chinatown) Гиттеса обманывают, нанимая для расследования супружеской измены Холлиса Малрэя, и мы с увлечением смотрим, как он старается выпутаться из этой истории. Первый акт фильма «Касабланка» (Casablanca) ловит нас «на крючок» с помощью побуждающих происшествий как минимум пяти динамичных подсюжетов.

Но зачем заставлять зрителей смотреть подсюжет и ждать начала основного сюжета долгих тридцать минут? Например, «Рокки» (Rocky) снят в жанре *спортивной драмы*. Почему бы не начать с двух динамичных сцен: прямо во время титров чемпион по боксу в тяжелом весе наносит удар малоизвестному боксеру (завязка), после чего Рокки принимает решение сразиться с ним на ринге (развязка). Что мешает разворачивать действие фильма посредством основного сюжета?

Дело в том, что если побуждающим происшествием станет самое первое событие фильма, то зрители, скорее всего, пожмут плечами и спросят: «Ну и что?». Поэтому первые полчаса необходимы для того, чтобы в общих чертах показать мир и характер Рокки. И когда он соглашается на бой, у публики возникает более сильная и оформленная реакция: «Он? Этот неудачник?» Все в замешательстве и с ужасом представляют, какое сокрушительное поражение ждет героя впереди.

Вводите побуждающее происшествие основного сюжета как можно раньше... но не прежде, чем наступит подходящий момент.

Побуждающее происшествие должно «подцепить на крючок» аудиторию, вызвав у нее глубокий и безусловный отклик. Эта реакция должна быть не только эмоциональной, но и рациональной. Важно, чтобы событие не только затронуло их чувства, но и заставило задать главный драматический вопрос и представить обязательную сцену. Поэтому место побуждающего происшествия главного сюжета определяют с помощью ответа на следующий вопрос: насколько глубокие знания о главном герое и его мире необходимы зрителям для полноценного реагирования на событие?

В некоторых историях ничего не предлагается. Если создаваемое вами побуждающее происшествие архетипчино, оно не требует никакой завязки и может происходить немедленно. Рассказ Кафки «Превращение» начинается с предложения: «Проснувшись однажды утром после беспокойного сна, Грегор Замза обнаружил, что он у себя в постели превратился в страшное насекомое»[1]. В «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer) жена уходит от мужа и оставляет ему ребенка в первые две минуты фильма. Подготовки не требуется, так как мы сразу понимаем, какое ужасное влияние это может оказать на жизнь любого человека. В «Челюстях» (Jaws) акула съедает купающуюся девушку, а шериф находит ее тело. Обе сцены ошеломляют уже в первые секунды, и мы моментально

[1] Цитата в переводе С. Апта.

осознаем весь ужас случившегося.

Предположим, что Питер Бенчли в первых сценах «Челюстей» показал бы, как шериф оставляет работу в полиции Нью-Йорка и переезжает на остров Эмити, чтобы спокойно жить в небольшом курортном городе, выполняя обязанности шефа местной полиции. Мы знакомимся с его семьей. Потом нам представляют членов городского совета и мэра. В начале лета приезжают туристы. Счастливое время. Затем акула кого-то съедает. И если бы Спилберг проявил глупость и снял всю эту экспозицию, увидели бы мы когда-нибудь такое начало? Конечно же, нет. Редактор Верна Филдс бросила бы пленку с этими кадрами на пол монтажной, объяснив, что все, что зрителям нужно знать о шерифе, его семье, мэре, городском совете и туристах, будет прекрасно отражено в *реакции* города на нападение этого чудовища... а фильм «Челюсти» должен начинаться с появления акулы.

Как можно раньше, но не прежде, чем наступит подходящий момент... У каждой истории свой мир и состав действующих лиц, поэтому все побуждающие происшествия не похожи друг на друга и случаются в разное время. Если такое происшествие возникнет слишком рано, то может привести аудиторию в замешательство. Если поздно, зрители начнут скучать. Вводите побуждающее происшествие в тот момент, когда аудитория достигает понимания характера и его мира, достаточного для полноценной реакции. Ни сценой раньше, ни сценой позже. Определить точный момент можно как интуитивно, так и с помощью анализа.

При создании структуры и размещении побуждающего происшествия сценаристы, как правило, откладывают введение основного сюжета, стараясь «упаковать» экспозицию в начальные эпизоды. Мы упорно недооцениваем знания и жизненный опыт зрителей, представляя персонажей и их мир с мельчайшими подробностями, которые кинозритель уже давно представил сам благодаря обыкновенному здравому смыслу.

Ингмар Бергман — один из лучших режиссеров мирового кинематографа, потому что, на мой взгляд, он еще и великолепный кинодраматург. И среди наиболее выдающихся качеств Бергмана-сценариста можно выделить невероятную экономность — а именно то, как мало подробностей он предлагает. Например, в фильме «Сквозь темное стекло» (Through a Glass Darkly) о четырех персонажах мы узнаем только то, что отец — вдовец и успешный романист, его зять — врач, сын — студент, а дочь — шизофреничка, страдающая тем же заболеванием, которое стало причиной смерти матери. Ее выпускают из психиатрической лечебницы, чтобы она могла провести несколько дней на море вместе с семьей, и это событие нарушает баланс сил в жизни всех героев, дав толчок развитию серьезной драмы с самых первых минут.

В фильме нет сцен с раздачей автографов, которые помогли бы нам понять, что отец зарабатывает своим творчеством хорошие, но не баснословные деньги. Нет сцен в операционной, демонстрирующих профессиональные способности врача. Нет сцен в интернате, подчеркивающих, как сыну не хватает отцовского внимания. Никто не показывает нам процедуры шокотерапии, мучительные для дочери. Бергман знает: его аудитории не надо объяснять, что подразумевается под такими понятиями, как бестселлер, врач, интернат и лечебница для душевнобольных... а кроме того, всем известно — чем меньше, тем лучше.

КАЧЕСТВО ПОБУЖДАЮЩЕГО ПРОИСШЕСТВИЯ

У кинопрокатчиков есть любимая шутка: типичный европейский фильм начинается с показа золотистых, освещенных солнцем облаков. В следующем кадре — еще более прекрасные и пышные облака. Еще кадр, и облака становятся поистине роскошными и окрашиваются в красный свет. Голливудский фильм начинается с показа рваных золотистых облаков. Во втором кадре из этих облаков вылетает «Боинг-747». В третьем он взрывается.

Каким качеством должно обладать событие, образующее побуждающее происшествие?

В фильме «Обыкновенные люди» (Ordinary People) основной сюжет и подсюжет часто

путают из-за их необычной структуры. Конрад (Тимоти Хаттон) — главный герой подсюжета с побуждающим происшествием, в котором во время морского шторма гибнет его старший брат Бак. Конрад выживает, но мучается чувством вины и думает о самоубийстве. Смерть брата относится к предыстории и инсценируется в коротком ретроспективном эпизоде в кризисе/кульминации подсюжета, когда Конрад вновь переживает крушение на море и жизнь становится для него осмысленным выбором.

Основной сюжет приводится в движение отцом Конрада, Кельвином (Дональд Сазерленд). Этот кажущийся пассивным человек является главным героем по определению: он умеет сопереживать, обладает силой воли и способностью добиваться исполнения своего желания. На протяжении фильма Кельвин пытается раскрыть мучительную тайну, которая преследует его семью и делает невозможными нормальные отношения между сыном и женой. После тяжелой внутренней борьбы он находит ответ: жена ненавидит Конрада, и не с момента смерти старшего сына, а с самого рождения Конрада.

В сцене кризиса Кельвин обрушивает на свою жену Бет (Мэри Тайлер Мур) всю правду. Одержимая старая женщина хотела иметь только одного ребенка. Когда второй сын появился на свет, ее возмутило то, что он претендует на ее любовь, ведь она способна любить только своего первенца. Она всегда ненавидела Конрада, который чувствовал это. Вот почему он пытался покончить с собой после смерти брата. Затем Кельвин доводит ситуацию до кульминации: она должна научиться любить Конрада или уйти. Бет идет к шкафу, упаковывает чемодан и направляется к двери. Она не может противостоять своей неспособности любить сына.

Кульминация дает ответ на главный драматический вопрос: смогут ли члены семьи решить свои проблемы или их пути разойдутся? Двигаясь в обратном направлении, мы ищем побуждающее происшествие, событие, которое нарушило баланс жизни Кельвина и отправило его в этот квест.

Фильм начинается с возвращения Конрада из психиатрической больницы, где, как мы понимаем, он лечился от невроза с наклонностью к самоубийству. Кельвину кажется, что семья смогла пережить страшную потерю, и равновесие восстановлено. На следующее утро мрачный Конрад сидит напротив отца за кухонным столом. Бет ставит перед сыном тарелку с поджаренными гренками. Он отказывается есть. Она хватает тарелку, демонстративно идет к раковине и сбрасывает его завтрак в мусорное ведро, бормоча: «Жареные гренки нельзя хранить».

Режиссер Роберт Редфорд резко переводит камеру на отца, потому что в этот момент рушится вся его жизнь. Кельвин мгновенно понимает, что ненависть Бет вызвана желанием отомстить. За ней скрывается что-то страшное. Событие приводит зрителей в ужас: «Посмотрите, как она обращается со своим ребенком! Он вернулся домой из больницы, а она вон что вытворяет».

Писательница Джудит Гест и сценарист Элвин Сарджент наделили Кельвина спокойным характером, показав нам человека, который не будет вскакивать из-за стола и пытаться примирить жену и сына. Он считает, что прежде всего им нужно дать время и оказать поддержку. Узнав о проблемах Конрада в школе, он нанимает ему психотерапевта. Нежно и терпеливо разговаривает с женой, надеясь на ее понимание.

Нерешительный и сострадательный характер Кельвина заставили Сарджента строить развитие фильма вокруг подсюжета. Борьба Конрада с желанием покончить с собой носит гораздо более активный характер, чем тонкий квест Кельвина. Поэтому Сарджент выводит подсюжет, связанный с мальчиком, на первый план, уделяя ему особое внимание и продолжительное экранное время, а на заднем плане осторожно повышает темп основного сюжета. К моменту завершения подсюжета в кабинете психотерапевта Кельвин готов довести основной сюжет до разрушительного завершения. Однако смысл в том, что движущей силой побуждающего происшествия фильма «Обыкновенные люди» (Ordinary People) является женщина, которая выбрасывает жареные гренки в мусорное ведро.

Генри Джеймс блестяще писал об искусстве истории в предисловиях к своим романам и однажды задал вопрос: «В конце концов, что же такое событие?» Событие, сказал он, может заключаться в том, что женщина кладет руки на стол и смотрит на вас «по-особенному». В соответствующем контексте этот жест и взгляд могут означать «Я никогда больше не хочу тебя видеть» или «Я буду любить тебя вечно» — то есть жизнь разрушена или только начинается.

Качество побуждающего происшествия (по сути, любого события) должно соответствовать окружающему миру, персонажам и жанру. После того как писатель представит его в своем воображении, ему следует сконцентрироваться на его функции. Нарушается ли баланс сил в жизни главного героя радикальным образом? Пробуждается ли в нем желание восстановить этот баланс? Вдохновляет ли происшествие на осознанное стремление к обретению того объекта, материального или нематериального, которое, по мнению героя, позволит восстановить жизненное равновесие? Если мы имеем дело с героем, обладающим сложным характером, привносится ли в его жизнь подсознательное желание, противоречащее осознанной потребности? Подталкивает ли это событие к квесту, направленному на реализацию желания? Подводит ли зрителей к главному драматическому вопросу? Формирует ли оно образ обязательной сцены? Если все это делается, тогда достаточно того, что женщина кладет руку на стол и смотрит на вас «по-особенному».

СОЗДАНИЕ ПОБУЖДАЮЩЕГО ПРОИСШЕСТВИЯ

Несомненно, сложнее всего создавать кульминацию последнего акта: это душа рассказа. Если она «не работает», не будет «работать» и вся история. Однако на втором — по сложности — месте стоит побуждающее происшествие основного сюжета. Мы переписываем эту сцену чаще, чем любую другую. Вот несколько вопросов, ответы на которые призваны помочь вам.

Какая самая большая неприятность может случиться с моим главным героем? Как превратить ее в наибольшую удачу для него?

«Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer): для трудоголика Крамера (Дастин Хоффман) катастрофой становится уход жены, которая бросает его и ребенка; самое лучшее — то потрясение, в котором он так нуждался, чтобы осуществить свое подсознательное желание быть любящим человеком.

«Незамужняя женщина» (An Unmarried Woman): самое худшее — муж говорит Эрике (Джилл Клэйберг), что уходит к другой, и ее тошнит; самое лучшее — уход мужа приносит ей освобождение, позволившее женщине, которая всегда зависела от мужчины, реализовать свое подсознательное стремление к независимости и самообладанию.

Или: что самое хорошее может случиться с моим главным героем? И станет ли это причиной большой беды?

«Смерть в Венеции» (Death in Venice): жена и дети композитора Густава Ашенбаха (Дирк Богарт) умирают во время эпидемии чумы. После этого он с головой уходит в работу, доведя себя до физического и психического истощения. Врач отправляет его для восстановления сил на курорт в Венецию. Самое лучшее — он безумно и безнадежно влюбляется. Однако объектом его влечения становится мальчик-подросток. Страсть к невероятно красивому юноше и невозможность взаимности приводят его в отчаяние. Самое худшее — в Венеции начинается новая эпидемия, и мать спешит увезти сына из города; Ашенбах остается, чтобы дождаться смерти и покончить со своими страданиями.

«Крестный отец — 2» (The Godfather, Part II): самое лучшее — Майкл (Аль Пачино) становится главой семьи Корлеоне, принимает решение вывести семью из криминальной сферы в мир легального бизнеса; самое худшее — его беспощадное исполнение кодекса верности мафии заканчивается вероломным убийством ближайших соратников, отдалением от жены и детей, а также убийством брата, что превращает Майкла в опустошенного и одинокого человека.

Эта модель изменения может повторяться в истории не единожды. Что самое лучшее? Как это может стать самым худшим? Как худшее еще раз изменится и станет спасением для главного героя? Или: что самое худшее? Как превратить его в самое лучшее? Приведет ли это к мучениям героя? Мы обращаемся к «самому лучшему» и «самому худшему», потому что история — если речь идет о настоящем произведении искусства — рассказывает не о заурядном человеческом опыте.

Влияние побуждающего происшествия позволяет охватить предельные жизненные состояния. Это своего рода взрыв. В жанре *боевика* — реальный взрыв, в других фильмах — что-то приглушенное, например улыбка. Каким бы трудноуловимым или явным ни было побуждающее происшествие, оно призвано нарушить существующее положение вещей и вытолкнуть главного героя из нормальной жизненной ситуации, так, чтобы хаос охватил весь его мир. И в кульминации вы должны найти решение, которое, изменив все в лучшую или худшую сторону, обеспечит обретение нового порядка.

9. СТРУКТУРА АКТА

ПРОГРЕССИЯ УСЛОЖНЕНИЙ

Второй элемент пятичастной структуры — *прогрессия усложнений,* образующая основную часть истории, которая длится от побуждающего происшествия до кризиса/кульминации последнего акта. Предполагается, что на протяжении этого времени жизнь персонажей будет становиться все сложнее. Прогрессия усложнений вызывает нарастание конфликта, когда герои сталкиваются со все более и более могущественными силами антагонизма, и формирует последовательность событий, которая переходит «точку невозврата».

Точка невозврата

Побуждающее происшествие отправляет главного героя на поиск объекта желания, осознанного или безотчетного, чтобы восстановить жизненное равновесие. Сначала он предпринимает наименьшее, умеренное действие, чтобы вызвать позитивную реакцию со стороны своего мира. Однако следствием его поступка становится пробуждение сил антагонизма на внутреннем, личностном и социальном/внешнем уровнях конфликта, которые блокируют исполнение желания, открывая брешь между ожиданиями и результатом.

Когда открывается брешь, зрители понимают, что это точка невозврата. Минимальные усилия не приносят результатов. Персонаж не может восстановить равновесие, предпринимая незначительные действия. И теперь все действия, подобные тому, который герой совершил в начале истории, демонстрирующие незначительные усилия и масштаб, должны быть исключены из нее.

Осознавая, что подвергается риску, главный герой проявляет немалую силу воли и способности, чтобы преодолеть эту брешь и осуществить второе, более сложное действие. Однако оно снова приводит к активизации сил антагонизма, и появляется новая брешь между ожиданиями и результатом.

Аудитория осознает, что и это — точка невозврата. Умеренные действия тоже не помогут герою добиться успеха. Следовательно, все действия, имеющие такой же масштаб и качество, должны быть удалены.

В условиях более высокого риска персонаж должен приспособиться к изменившимся обстоятельствам и предпринять действие, которое требует еще больше силы воли и личных качеств, в надежде на полезную или управляемую реакцию окружающего мира. Однако возникает очередная брешь, так как новое действие приводит в движение еще более могущественные противоборствующие силы.

И опять ясно, что пройдена еще одна точка невозврата. Более решительные поступки не помогают герою получить то, что он хочет, поэтому и их не следует принимать во внимание.

Прогрессии усложнений формируются за счет того, что персонажи мобилизуют свои способности, проявляют все больше силы воли, попадают в условия непрерывно возрастающего риска и постоянно вынуждены преодолевать точки невозврата.

> **История не должна возвращаться к действиям малого масштаба или качества, необходимо постепенно двигаться вперед, к финальному действию, после которого зрителям не придется что-либо домысливать.**

Сколько раз вы переживали нечто подобное? Хорошее начало фильма вовлекает вас в жизнь персонажей. Вы испытываете большой интерес к происходящему на экране в течение первого получаса, вплоть до главного поворотного пункта, но через тридцать или

сорок минут фильма начинаете отвлекаться. Взгляд уже не прикован к экрану; вы поглядываете на часы; жалеете, что не купили больше попкорна; начинаете обращать внимание на анатомические особенности человека, с которым пришли в кинотеатр. Возможно, фильм снова наберет темп и финал будет хорош, но в середине показа на протяжении двадцати или тридцати минут интерес пропадает.

Если вы присмотритесь к этим дряблым, стянутым ремнями «животам» множества фильмов, то поймете, что именно здесь «провисла» интуиция и воображение писателя. Он не смог создать прогрессию усложнений, и история повернулась вспять. В середине второго акта герои предпринимают столь же незначительные действия, какие уже совершали в первом акте, — эти действия не полностью идентичны, но похожи по масштабу или типу: наименьшие, привычные и теперь уже ставшие банальными. Инстинкты подсказывают нам, что если они не помогли персонажу получить то, что он хочет, в первом акте, то не позволят ему сделать это и во втором. Писатель пускает историю по кругу, а мы толчем воду в ступе.

Единственный способ поддерживать поступательное движение истории — исследование воображения, воспоминаний и фактов. Как правило, полнометражный фильм с архисюжетом состоит из сорока-шестидесяти сцен, которые объединяются в двенадцать-восемнадцать эпизодов, образующих три или более акта, которые следуют один за другим до конца фильма. Чтобы создать от сорока до шестидесяти сцен и *не повториться,* надо придумать сотни сцен. Из многочисленных набросков, созданных на основе всей этой массы материала, вы сможете выбрать несколько настоящих жемчужин, которые превратят эпизоды и акты в запоминающиеся и волнующие точки без возврата. Если вы придумаете сорок-шестьдесят сцен только для того, чтобы заполнить сто двадцать страниц сценария, то ваша работа почти наверняка будет отличаться отсутствием развития и изобилием повторений.

Закон конфликта

Когда главный герой выходит за пределы побуждающего происшествия, он вступает в мир, где правит закон конфликта. Этот закон гласит: *в истории движение происходит только через конфликт.*

Другими словами, конфликт выполняет в истории ту же функцию, что звук в музыке. Оба вида искусства — история и музыка — существуют во времени, поэтому для художника наиболее сложная задача состоит в пробуждении нашего интереса и его удержании, а затем *ему надо сделать так, чтобы никто не заметил, как течет время.*

В музыке такой эффект достигается с помощью звука. Музыкальные инструменты или голоса исполнителей пленяют, заставляя забыть о времени. Предположим, мы слушаем симфонию, и неожиданно оркестр перестает играть. Каким может быть эффект? Прежде всего, мы придем в замешательство и начнем гадать, почему музыканты остановились, затем очень скоро услышим в своем воображении звук тикающих часов. Начнем очень остро ощущать, как время уходит, что воспринимается очень субъективно, и три минуты молчания оркестра покажутся тридцатью минутами.

Музыкой истории является конфликт. Пока он занимает наши мысли и властвует над эмоциями, время летит незаметно. Затем неожиданно фильм заканчивается. Мы в изумлении смотрим на часы. Однако с исчезновением конфликта пропадает и наша вовлеченность. Удовольствие от хорошей операторской работы или музыкального сопровождения могут ненадолго удержать интерес, но в случае слишком долгого ожидания конфликта мы перестаем смотреть на экран. А затем начинаем отвлекаться и перестаем сочувствовать тому, что происходит в фильме.

Закон конфликта — не просто эстетический принцип; это душа истории. История служит метафорой жизни, и чтобы она была живой, в ней должен присутствовать конфликт. Жан-Поль Сартр сказал, что суть реальности составляет недостаточность, всеобщая и вечная нехватка чего-либо. Во всем мире нет ничего, что было бы в достатке.

Недостаточно еды, любви, справедливости, и всегда не хватает времени. Время, как заметил Хайдеггер, основная категория бытия. Мы живем в его постоянно сжимающейся тени, и, если за короткий срок пребывания в этом мире хотим достичь того, что позволит умереть с мыслью, что жили не зря, придется вступить в решительный конфликт с силами недостаточности, которые мешают осуществлению наших желаний.

Писатели, не способные постичь законы скоротечной жизни, вводимые в заблуждение обманчивым комфортом современного мира и считающие, что, зная правила игры, можно сделать жизнь простой и легкой, придают конфликту неправильную форму. Их сценарии терпят неудачу по одной из двух причин: в результате избыточности лишенного смысла и абсурдно насильственного конфликта или вследствие косности содержательного и правдиво показанного конфликта.

В первом случае сценарии напоминают упражнения по использованию спецэффектов, которые написаны теми, кто следует указаниям учебников по созданию конфликта, но из-за отсутствия интереса или невосприимчивости к настоящим жизненным баталиям придумывает лишь неуклюжие, перегруженные деталями оправдания для показа бесчисленных увечий и жестокости.

Сценарии второго типа представляют собой скучные описания, направленные против самого конфликта. Эти писатели разделяют точку зрения Полианны[1] о том, что жизнь была бы действительно прекрасной... если бы не конфликты. Поэтому вместо конфликтов мы видим сдержанные описания, которые подводят к мысли, что если мы научимся общаться, станем чуть более милосердными и будем уважать окружающую среду, то человечество ждет жизнь в раю. Однако если история чему-то и учит, так это тому, что, когда закончится кошмар с токсическим загрязнением среды, бездомные обретут кров, а мир начнет использовать энергию солнца, у каждого из нас останется масса проблем.

Писатели, представляющие эти крайности, не могут понять, что если *качество* конфликта и меняется при переходе с уровня на уровень, то *количество конфликтов в жизни остается неизменным.* Всегда чего-то не хватает. При нажатии на воздушный шар его общий объем не меняется: просто на другой стороне появляется вздутие. Когда мы удаляем конфликт на одном уровне жизни, он возникает на другом, усиливаясь в десятки раз.

К примеру, если нам удается удовлетворить свои внешние желания и обрести гармонию с миром, безмятежность незамедлительно превращается в скуку. Сегодня «недостаточность» Сартра означает отсутствие самого конфликта. Скука — это внутренний конфликт, который мы переживаем, когда утрачиваем желания и ощущаем недостаток недостатка. А еще хуже, если переносим на экран беспроблемное существование персонажа, проводящего дни в обстановке мирного удовольствия, и тогда скука становится невыносимой.

Современным представителям образованных классов индустриального общества больше не приходится вести борьбу за физическое выживание. Эта защищенность от внешнего мира позволяет уделять больше времени размышлениям о мире внутреннем. Имея дом, одежду, еду и медицинское обслуживание, можно перевести дыхание и осознать, насколько мы несовершенны. Нам нужен не только физический комфорт, мы еще хотим, представьте себе, быть счастливыми, и тогда войны начинаются внутри нас.

Впрочем, если вы относитесь к тем писателям, которых не интересуют конфликты ума, тела, эмоций или души, то обратите внимание на страны третьего мира и посмотрите, как живет остальное человечество. Большинство влачит жалкое, мучительное существование, страдая от болезней и голода, тирании и противоправной жестокости и не надеясь на то, что когда-нибудь жизнь их детей будет другой.

Если глубина и масштабы конфликта во внутренней жизни и окружающем мире не

---

[1] Полианна — героиня одноименного романа американской писательницы Элинор Портер. В нем рассказана история девочки-сироты, которая обладает поразительной способностью при любых обстоятельствах радоваться жизни и видеть во всем лучшую сторону. — *Прим. пер.*

трогают вас, подумайте о смерти. Смерть подобна товарному поезду, который идет навстречу нам из будущего и секунда за секундой сокращает часы между «сейчас» и «потом». Если мы хотим испытать чувство удовлетворения, то должны вступить в бой с силами антагонизма до прибытия этого поезда.

Художник, стремящийся создавать работы, которые будут востребованы долгие годы, должен понимать, что жизнь — это не хитроумное урегулирование напряженности или столкновений с преступниками, завладевшими ядерным оружием и удерживающими в заложниках целые города ради получения выкупа. Жизнь связана с решением глобальных вопросов поиска и обретения любви и самоуважения, внесения покоя в охваченный хаосом внутренний мир, огромной социальной несправедливости, ускользающего времени. Суть жизни — в конфликте. И писателю решать, где и как контролировать эту борьбу.

Усложнение и сложность

Для усложнения истории сценарист постепенно доводит конфликт до крайней точки. Задача совсем не простая. Но трудность возрастает в геометрической прогрессии, когда мы переходим от простого усложнения к предельной степени сложности.

Как мы видели, конфликт может возникать на одном, двух или всех трех уровнях антагонизма. Простое усложнение истории предполагает, что конфликты не выходят за пределы одного из них.

В некоторых жанрах — от *фильма ужасов* до *боевика/приключения* и *фарса* — деятельные герои сталкиваются с конфликтами только на внеличностном уровне. Например, у Джеймса Бонда нет внутренних противоречий, и мы никогда не примем его отношения с женщинами за личностный конфликт, так как для него это всего лишь развлечение.

УСЛОЖНЕНИЕ:
КОНФЛИКТ ТОЛЬКО НА ОДНОМ УРОВНЕ

ВНУТРЕННИЙ КОНФЛИКТ − «поток сознания»

ЛИЧНОСТНЫЙ КОНФЛИКТ − мыльная опера

ВНЕЛИЧНОСТНЫЙ КОНФЛИКТ − боевик/приключение, фарс

Сложные фильмы имеют две отличительные особенности. Во-первых, огромное число действующих лиц. Если сценарист помещает главного героя в рамки социального конфликта, ему понадобится, как заявляют специалисты по рекламе, «тысячи персонажей». Джеймс Бонд сталкивается не только с архизлодеями, но и с их приспешниками, убийцами, роковыми женщинами и целыми армиями, с теми, кто оказывает ему помощь, и обычными людьми, нуждающимися в защите, — огромным множеством характеров, которые становятся причиной возникновения все более сильных конфликтов между Бондом и обществом.

Во-вторых, для сложных фильмов необходимы разнообразные декорации и различные места съемки. Если развитие истории осуществляется с помощью конфликта, основанного на внешних обстоятельствах, писателю приходится постоянно менять окружающую обстановку. Действие фильма о Джеймсе Бонде может начаться в Венском оперном театре, переместиться в Гималаи, в пустыню Сахара, продолжиться под толщей полярных льдов и закончиться на Бродвее, позволяя Бонду продемонстрировать все возможные чудеса храбрости.

Истории, в которых усложнения присутствуют только на уровне личностных конфликтов, называют *мыльными операми.* Они представляют собой комбинацию семейной драмы и любовной истории с открытым концом, где каждый персонаж

поддерживает личные отношения со всеми другими персонажами — многочисленными членами семьи, друзьями и возлюбленными; и для всех нужны отдельные декорации: гостиные, спальни, кабинеты, ночные клубы, больницы. У героев *мыльных опер* нет внутренних или внеличностных конфликтов. Они страдают, когда не получают желаемого, но из-за четкого разграничения на хороших и плохих людей редко переживают действительно глубокие противоречия. Общество никогда не проникает в их мир, оснащенный кондиционерами. Если, к примеру, для расследования убийства в истории появится детектив, обычный представитель общества, то можете быть уверены, что в течение недели у него возникнут приятельские отношения с каждым персонажем этой *мыльной оперы.*

Истории, которые усложняются только на уровне внутреннего конфликта, не просто фильмы, пьесы или романы. Это прозаические произведения в жанре *«поток сознания»,* предполагающем вербализацию мыслей и чувств. Они тоже требуют большого количества действующих лиц. И хотя мы наблюдаем за одним человеком, его сознание населено воспоминаниями и грезами обо всех, кого он когда-либо встречал или еще надеется встретить. Более того, концентрация образов жанре «поток сознания», примером которого может служить «Обед нагишом» (Naked Lunch), настолько высока, что место действия может меняться три или четыре раза на протяжении единственного предложения. В воображении читателя или зрителя проносится лавина мест и лиц, однако работы такого типа затрагивают только один, хотя и глубоко субъективный уровень, и поэтому отличаются умеренной сложностью.

СЛОЖНОСТЬ:
КОНФЛИКТ НА ВСЕХ ТРЕХ УРОВНЯХ

Для того чтобы добиться достаточной сложности, писатель помещает своих персонажей в условия, когда конфликт существует на всех трех уровнях жизни, и зачастую одновременно. Примером может служить одно событие, которое оказалось наиболее примечательным среди других, показанных в фильмах за последние двадцать лет; оно кажется простым только на первый взгляд. Речь идет о сцене приготовления французских тостов в картине «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer). Эта знаменитая сцена представляет сразу три ценности: уверенность в себе, доверие и уважение ребенка к отцу, а также выживание в быту. В начале сцены все эти ценности обладают позитивным зарядом.

В первые минуты фильма Крамер узнает, что жена ушла от него, оставив сына. Охватившим его сомнениям и неуверенности в своих силах противостоит мужское высокомерие, которое подсказывает, что в женских делах не может быть ничего сложного — внутренний конфликт. Однако герой чувствует себя уверенно.

Крамер имеет дело и с личностным конфликтом. Его сын близок к истерике, боится, что без мамы умрет от голода. Крамер пытается успокоить ребенка, просит не волноваться, говорит, что мама вернется, а пока можно повеселиться и представить, будто они в туристическом походе. Сын перестает плакать, поверив обещаниям отца.

Наконец, Крамер сталкивается с внеличностным конфликтом. Кухня всегда была для него неизведанным миром, но он входит в нее так, словно всю жизнь проработал шеф-поваром.

Усадив сына на стул, Крамер спрашивает, что он хочет на завтрак, и слышит в ответ: «Французские тосты». Крамер вздыхает, достает сковороду, наливает на нее какое-то

масло, ставит на плиту, зажигает огонь и поворачивает ручку до отказа, а сам принимается искать необходимые продукты. Он знает, что французские тосты готовят с яйцами, поэтому осматривает холодильник, находит несколько штук, но не знает, во что их разбить. Обшарив кухонный шкаф, достает оттуда кофейную кружку с надписью «Тедди».

Сын видит это и предупреждает Крамера: когда это делала мама, она не пользовалась кружкой. Крамер говорит, что у них все получится. Он разбивает яйца. Часть из них действительно попадает в кружку, остальные превращаются в липкую массу на столе... ребенок начинает плакать.

На сковороде закипает масло, и Крамер паникует. Ему не приходит в голову выключить газ; вместо этого он пытается бежать наперегонки со временем. Разбивает еще несколько яиц, бросается обратно к холодильнику, хватает пакет молока и пытается налить в кружку, расплескивая через край. Находит нож для масла, чтобы разбить желтки, после чего превращает содержимое кружки в непонятную вязкое месиво. Ребенок понимает, что сегодня утром он не поест, и начинает рыдать. Масло на сковороде уже дымится.

Отчаявшийся, злой и теряющий контроль над своими страхами Крамер хватает кусок хлеба для тостов, смотрит на него и понимает, что он слишком большой. Сгибает его пополам и с силой заталкивает в кружку, откуда достает насквозь промокшую, измазанную желтком бесформенную хлебную массу, бросает на сковороду, обрызгав кипящим масло себя и ребенка. Сдергивает сковороду с плиты, обжигая руку, хватает ребенка и тащит его к двери со словами «Мы идем в ресторан».

Паника одерживает победу на его мужской самоуверенностью, а его восприятие действительности меняется с позитивного на негативное. Он унижен на глазах своего напуганного ребенка, потеряв его доверие и уважение — позитивное сменяется негативным. Он потерпел поражение от казалось бы ожившей кухни, когда яйца, масло, хлеб, молоко и сковорода нанесли ему удар за ударом и заставили выскочить за дверь, превратив позитивный настрой на успех в домашних делах в негативный. Эта сцена, в которой практически отсутствует диалог и показаны простые действия мужчины, пытающегося приготовить завтрак сыну, стала одно из самых запоминающихся в фильме — трехминутная драма человека, который противостоит сразу нескольким жизненным проблемам.

Я советую большинству сценаристов, — если, конечно, они не ставят своей целью писать в жанре *боевика, мыльной оперы* или *потока сознания,* — создавать сложные истории, которые будут достаточно простыми. «Достаточно простые» не означает упрощенные. Речь идет о превосходно рассказанных историях, сдерживаемых двумя принципами: надо сокращать число персонажей и реже менять место действия. Вместо того чтобы метаться во времени, пространстве и между героями, приучите себя использовать небольшой состав действующих лиц и мир в рамках определенных границ, а все свое внимание сконцентрируйте на достижении высокой степени сложности.

Структура акта

Как симфония разворачивается на протяжении трех, четырех или более частей, так и в истории действие развивается в нескольких *актах,* которые образуют макроструктуру повествования.

Кадры, меняющие модели поведения человека, образуют сцены. В идеальном варианте каждая из сцен становится поворотным пунктом, и рассматриваемые ценности меняют свой заряд с позитивного на негативный или наоборот, формируя заметные, но *незначительные* изменения в жизни героев. Серия сцен образует эпизод, завершающийся сценой, которая оказывает *умеренное* влияние на персонажей и вносит более существенные изменения — в лучшую или худшую сторону, — чем любая другая сцена. Несколько эпизодов образуют акт, а кульминацией становится сцена, вызывающая значительное изменение в жизни героев, более важное, чем те, что произошли в

предшествующих эпизодах.

Аристотель в своей «Поэтике» указывал на связь между продолжительностью истории — тем, сколько времени требуется для того, чтобы ее прочитать или представить на сцене, — и количеством главных поворотных моментов; чем длиннее работа, тем больше в ней изменений. Другими словами, Аристотель деликатно призывает: «Пожалуйста, не заставляйте нас скучать. Не вынуждайте сидеть часами на этих твердых каменных скамьях, слушая хоралы и причитания, в то время как ничего не происходит».

Если следовать принципу Аристотеля, история может состоять из одного акта — серии сцен, образующих несколько эпизодов, которые приводят к одному важному изменению, завершающему историю. Но если так, то история должна быть лаконичной: небольшой прозаический рассказ, одноактная пьеса, а также студенческий или экспериментальный фильм продолжительностью от пяти до двадцати минут.

Историю можно рассказать в двух актах: два важных изменения, и все закончено. Но опять-таки следует сделать ее достаточно короткой: комедия положений, новелла или пьеса, например «Черная комедия» Энтони Шеффера или «Мисс Жюли» Августа Стриндберга.

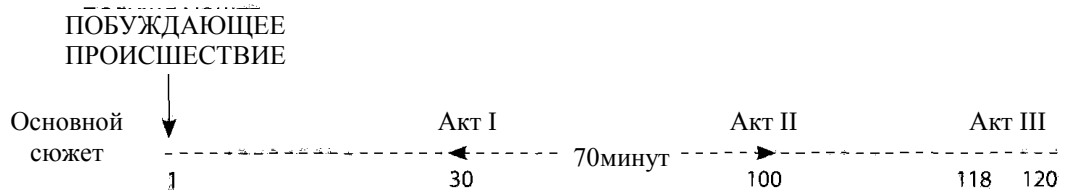
Однако когда история достигает определенного масштаба — полнометражный фильм, часовой телевизионный эпизод, полноценная пьеса, роман, — потребуется не менее трех актов. И не из-за искусственно созданных договоренностей, а для достижения серьезных целей.

Мы, зрители, можем подойти к автору истории и сказать: «Мне нравится получать поэтические впечатления во всей полноте. Но я обладаю здравым умом. Ведь если у меня есть всего несколько минут на то, чтобы прочитать или посмотреть вашу работу, несправедливо требовать, чтобы вы показали конфликт во всей полноте. Хотелось бы получить мгновенное удовольствие, и не более того. А вот когда я отдаю вашей работе не один час моей жизни, то ожидаю, что вы, как писатель, способны охватить все грани человеческого опыта».

Для удовлетворения потребности аудитории и создания историй, затрагивающих как внутренние, так и внешние аспекты жизни, двух серьезных изменений никогда не достаточно. Вне зависимости от сеттинга или масштаба повествования, от того, является ли оно межнациональным и эпическим или сокровенным и личным, *три* важных изменения — необходимый минимум для того, чтобы создать законченное «полнометражное» произведение повествовательного искусства.

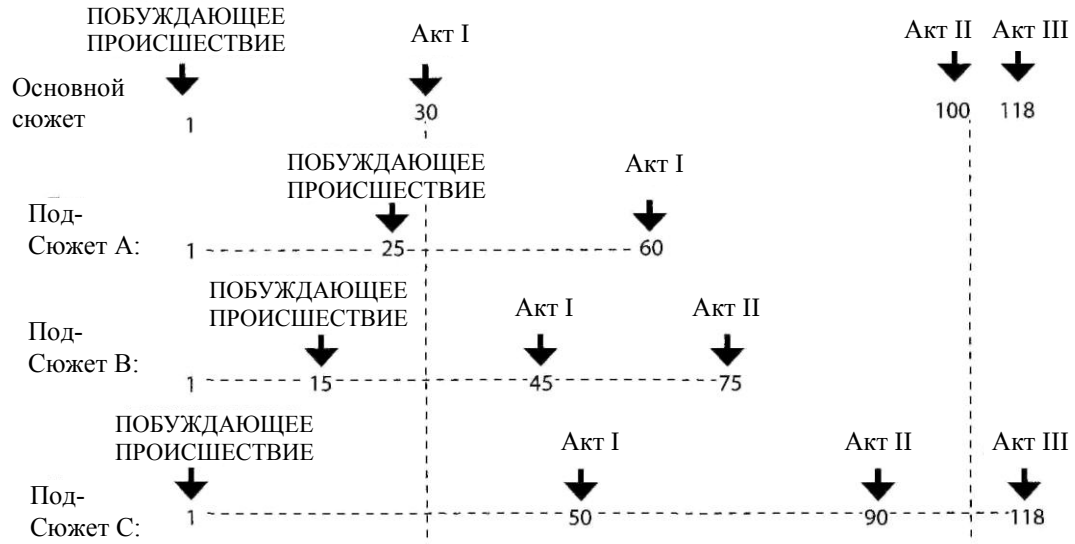
Давайте рассмотрим следующие циклы. Все было плохо, потом стало хорошо — конец истории. Или дела шли хорошо, затем из рук вон плохо — конец истории. Или было плохо, потом совсем плохо — конец истории. Или было хорошо, затем очень хорошо — конец истории. Мы чувствуем, что во всех четырех случаях чего-то не хватает. Второе событие, позитивный ли его заряд или негативный, не является концом или пределом. Даже если второе событие убивает всех действующих лиц: все было хорошо (или плохо), затем все умерли — конец истории, этого недостаточно. «Хорошо, они все мертвы. И что?» — интересуемся мы. Отсутствует третий поворот, и мы знаем, что не достигнем предела, пока не произойдет хотя бы еще одно изменение. Именно поэтому трехактная структура была основой искусства создания историй за много столетий до того, как это заметил Аристотель.

Однако основа не строгая формула, а потому мы начнем с нее и дадим описание некоторых из ее бесчисленных вариантов. Пропорции, которые я буду использовать, отражают ритм полнометражного художественного фильма, но их можно применять и к пьесе, и к роману. Еще раз напоминаю, что это приблизительные модели, а не формулы.



На первый акт, или вступительную часть, обычно приходится двадцать пять процентов рассказа, а его кульминация случается между двадцатой и тридцатой минутами 120-минутного фильма. Последний акт короче остальных. В идеальном случае он призван вызвать у зрителей нетерпеливое ожидание и быстро довести действие до кульминации. Если сценарист пытается растянуть последний акт, то почти неминуемо получит замедление темпа в его середине. Поэтому последние акты обычно длятся двадцать минут или даже меньше.

Возьмем, к примеру, двухчасовой фильм, в котором побуждающее происшествие основного сюжета происходит в первые минуты, кульминация первого акта на тридцатой минуте, имеются восемнадцатиминутный третий акт и двухминутная развязка перед «затемнением». Этот ритм предполагает, что длительность второго акта составляет семьдесят минут. Если происходит замедление темпа истории, которая во всем остальном отличается высоким качеством, то это связано с тем, что автору не удается преодолеть «топкие» места длинного второго акта. Здесь есть два решения: добавить подсюжеты или увеличить количество актов.



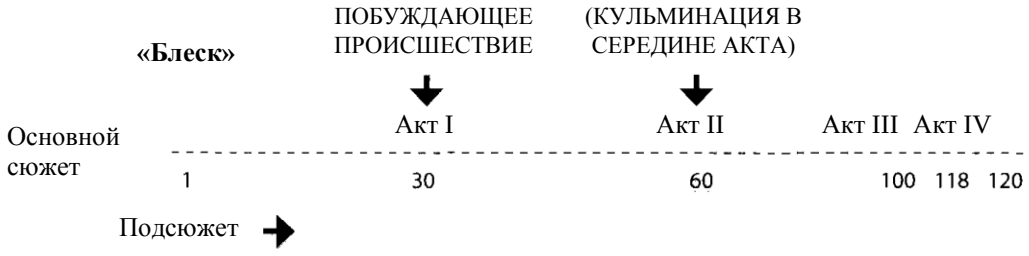
У подсюжетов своя структура акта, которая обычно имеет сжатую форму. В трехактную структуру основного сюжета можно включить три подсюжета: одноактный подсюжет А, где побуждающее происшествие происходит на двадцать пятой минуте фильма, а кульминация и концовка на шестидесятой; двухактный подсюжет В с побуждающим происшествием на пятнадцатой минуте, кульминацией первого акта на сорок пятой и концовкой второго акта на семьдесят пятой; трехактный подсюжет С, побуждающее происшествие которого помещено в рамки побуждающего происшествия основного сюжета (к примеру, влюбленные встречаются, и начинается развитие подсюжета в сцене основного сюжета, когда полицейские обнаруживают место преступления), кульминация его первого акта происходит на пятидесятой минуте, кульминация второго акта — на девяностой, а кульминация третьего акта — в рамках последней кульминации основного сюжета (влюбленные решают пожениться в той же самой сцене, где задерживается преступник).

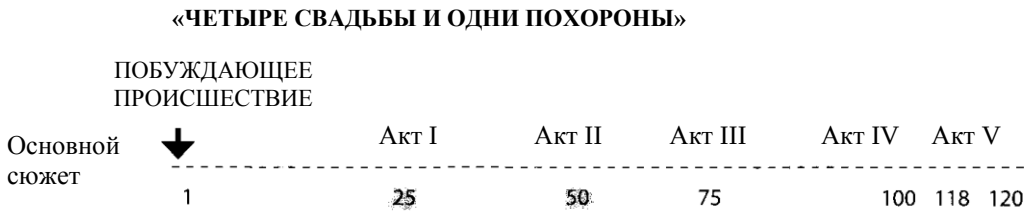
Хотя в основном сюжете и трех подсюжетах может быть до четырех разных главных

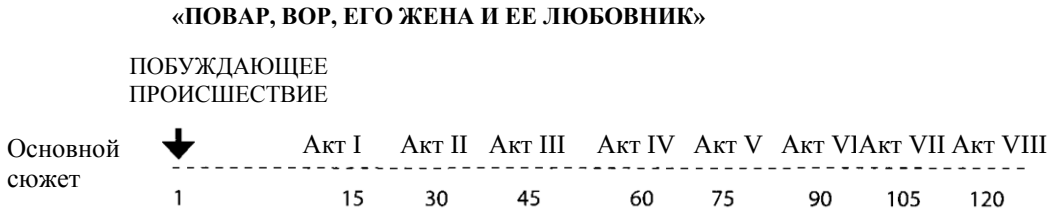
героев, зрители сопереживают им всем, а каждый подсюжет поднимает свой главный драматический вопрос. Поэтому все четыре истории способны привлечь внимание аудитории, удерживать его и усиливать. Кроме того, три подсюжета предполагают пять важных изменений, происходящих между кульминациями первого и второго акта основного сюжета — этого более чем достаточно, чтобы поддерживать общее развитие действия фильма, повышать вовлеченность аудитории и подтянуть «обвислый живот» второго акта основного сюжета.

С другой стороны, не в каждом фильме есть необходимость или возможность использовать подсюжет, как это было, к примеру, в фильме «Беглец» (The Fugitive). Как же тогда решить проблему длинного второго акта? За счет увеличения числа актов. *Трехактная структура — обязательный минимум.* Если писатель строит прогрессии таким образом, что важное изменение происходит в средней точке, то он делит историю на четыре части, а акт длится не более тридцати-сорока минут. Прекрасный пример — срыв Дэвида после исполнения Третьего фортепианного концерта Рахманинова в фильме «Блеск» (Shine). В Голливуде этот метод называют *кульминацией в середине акта;* этот термин, хотя и напоминает название сексуального расстройства, означает важное изменение в середине второго акта, что позволяет расширить структуру с трех до четырех актов и ускорить темп в средней части истории.

Фильм может иметь шекспировский ритм из пяти актов — «Четыре свадьбы и одни похороны» (Four Weddings and a Funeral), или больше — фильм «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark) состоит из семи актов, а «Повар, вор, его жена и ее любовник» (The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover) из восьми. В этих фильмах важное изменение происходит каждые пятнадцать-двадцать минут, что, несомненно, решает проблему длинного второго акта. Однако многоактная (от пяти до восьми) структура является исключением, так как решение одной проблемы всегда приводит к возникновению других.







Во-первых, увеличение числа кульминаций акта провоцирует появление

штампов.

Обычно для истории из трех актов необходимы четыре запоминающиеся сцены: открывающее рассказ побуждающее происшествие, а также кульминации первого, второго и третьего актов. В побуждающем происшествии фильма «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer) миссис Крамер оставляет мужа и сына. Кульминация первого акта: она возвращается, требуя опеки над ребенком. Кульминация второго акта: суд присуждает матери опеку над сыном. Кульминация третьего акта: как и ее муж, миссис Крамер понимает, что им обоим следует преодолеть свой эгоизм и действовать в интересах ребенка, которого они оба любят; она возвращает мальчика Крамеру. Четыре сильных поворотных момента соединены прекрасными сценами и эпизодами.

Когда сценарист увеличивает количество актов, ему приходится изобретать пять, а возможно, шесть, семь, восемь, девять или больше блистательных сцен. Это оказывается невыполнимой творческой задачей, и он прибегает к штампам, которыми заполнены многие фильмы в жанре боевика.

Во-вторых, увеличение числа актов снижает воздействие кульминаций и приводит к многочисленным повторениям.

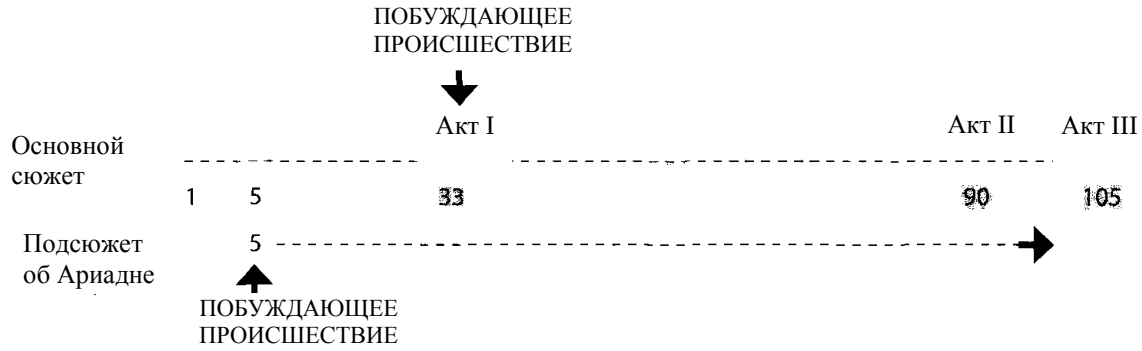
Даже если писателю кажется, что он способен показывать значительное изменение каждые пятнадцать минут, превращая кульминации актов в сцены, где решается вопрос жизни и смерти, и так семь или восемь раз подряд, становится скучно. Зевая, зрители начинают ворчать: «Этот поворот не так уж важен. Так уж складывается его день. Каждые пятнадцать минут кто-то пытается убить этого парня».

Важность происходящего следует сопоставлять с умеренным и несерьезным действием. Если каждая сцена «кричит» о чем-то, мы можем оглохнуть. Когда писатель старается превратить слишком большое количество сцен в сильные кульминационные моменты, то значительное становится мелкой и скучной помехой. Именно поэтому трехактный основной сюжет с подсюжетами стал своего рода стандартом. Он соответствует творческим возможностям большинства писателей, обеспечивает сложность и позволяет избежать повторений.

Структурные варианты

Прежде всего, истории различаются по количеству содержащихся в них важных изменений. Это могут быть одно- или двухактные мини-сюжеты — «Покидая Лас-Вегас» (Leaving Las Vegas); большинство архисюжетов с тремя или четырьмя актами и подсюжетами — «Вердикт» (The Verdict); семи- или восьмиактные боевики — «Скорость» (Speed); отличающиеся неразберихой примеры антисюжетов — «Скромное обаяние буржуазии» (Discreet Charm of Bourgeoisie) и произведение с множественными сюжетами, которое может включать в себя десять или более важных поворотных пунктов в рамках различных сюжетных линий, но основного сюжета нет — «Клуб радости и удачи» (The Joy Lucky Club).

Кроме того, существуют разные конфигурации истории в зависимости от местоположения побуждающего происшествия. Традиционно побуждающее происшествие располагается в самом начале, а через двадцать или тридцать минут прогрессии подводят нас к важному изменению в кульминации первого акта. Такая модель требует включения двух важных сцен в первую четверть фильма. Тем не менее побуждающее происшествие может быть введено в рассказ на двадцатой и тридцатой минуте или даже позже. Например, в фильме «Рокки» (Rocky) побуждающее происшествие основного сюжета появляется очень поздно и, превращаясь в кульминацию первого акта, служит достижению сразу двух целей.



Однако такой прием не может быть использован только ради удобства писателя. Единственная причина отсрочки введения основного сюжета — необходимость поближе познакомить зрителей с главным героем, чтобы они могли должным образом отреагировать на побуждающее происшествие. В таком случае рассказ должен начинаться с вводного подсюжета. В «Рокки» (Rocky) таким подсюжетом является *любовная история* Адрианы и Рокки; в картине «Касабланка» (Casablanca) используется пять подсюжетов, где в качестве самостоятельных главных героев выступают Ласло, Угарте, Ивонна и жена болгарина, а беженцы оказываются в роли множественного главного героя. История должна удерживать внимание зрителей, пока они ждут появления основного сюжета.

Однако предположим, что нужный момент наступает где-то между первой и тринадцатой минутой фильма. Понадобится ли тогда вводный подсюжет, открывающий фильм? Может быть, да... а может, и нет. Побуждающее происшествие «Волшебника страны Оз» (The Wizard of Oz) происходит на пятнадцатой минуте фильма, когда ураган уносит домик Дороти (Джуди Гарланд) в Страну гномов. Здесь нет вводного подсюжета, но нас увлекает драматическая экспозиция, в которой девочка мечтает о том, чтобы отправиться «куда-нибудь по радуге». В фильме «Ребро Адама» (Adam's Rib) побуждающее происшествие случается на пятнадцатой минуте, когда окружной прокурор Адам Боннер (Спенсер Трейси) и его жена-адвокат Аманда (Кэтрин Хепберн) оказываются противниками в судебном процессе. В этом случае фильм начинается с вводного подсюжета, когда подсудимая (Джуди Холлидэй) узнает об измене мужа и стреляет в него. Подсюжет увлекает нас и удерживает внимание вплоть до побуждающего происшествия основного сюжета.

Если сценарист показывает побуждающее происшествие на пятнадцатой минуте фильма, должно ли произойти значительное изменение на тридцатой минуте? Может быть, да... а может, и нет. В «Волшебнике страны Оз» (The Wizard of Oz) Дороти становится обладательницей красных туфелек, которые хочет заполучить злая ведьма, и отправляется в свой квест по дороге из желтого кирпича через пятнадцать минут после побуждающего происшествия. В «Ребре Адама»(Adam's Rib) следующее значительное изменение основного сюжета происходит через сорок минут после побуждающего происшествия, когда Аманда одерживает победу в суде по главному пункту обвинения. Однако подсюжет, связанный с ее отношениями с мужем, усиливает напряжение фильма, так как композитор (Дэвид Уэйн) открыто флиртует с Амандой, вызывая у Адама огромное раздражение.

Ритм смены актов определяется местоположением побуждающего происшествия основного сюжета. Следовательно, структура акта может быть самой разнообразной. Количество важных изменений и мест их размещения — как в основном сюжете, так и в подсюжетах — определяется в процессе творческой работы с материалом и зависит от особенностей главных героев, их числа, источников противоречий, жанра и, наконец, от личности и мировоззрения самого автора.

Ложный конец

Иногда — главным образом, в жанрах *боевика* — сценарист создает в кульминации предпоследнего акта или в рамках развития последнего акта *ложный конец:* сцену, которая выглядит настолько завершенной, что возникает впечатление, будто история закончилась. В фильме «Инопланетянин» (E. T.) герой умирает — конец фильма, думаем мы. В фильме «Чужой» (Alien) Рипли взрывает свой межпланетный корабль и, как нам кажется, спасается. В «Чужих» (Aliens) она взрывает целую планету, и мы надеемся, что она спасена. В фильме «Бразилия» (Brazil) Джонатан (Сэм Лоури) спасает Ким (Джилл Лэйтон) от тиранического режима, влюбленные обнимаются, счастливый конец... но так ли это?

В фильме «Терминатор» (Terminator) придуман двойной ложный конец: Риз (Майкл Бьен) и Сара (Линда Гамильтон) взрывают Терминатора (Арнольд Шварценеггер) с помощью бензовоза, и он сгорает. Герои торжествуют. Но затем из огня появляется металлическая основа этого человека-робота. Риз жертвует жизнью, чтобы заложить в него взрывное устройство, которое разрывает Терминатора на две половины. Однако затем верхняя часть туловища этого чудовища оживает и, цепляясь когтями, ползет к раненой героине, пока ей, наконец, не удается уничтожить его окончательно.

Ложный конец может появиться даже в *некоммерческих фильмах.* Незадолго до кульминации картины «Иисус из Монреаля» (Jesus of Montreal) актер Даниэль (Лотер Блатьё), играющий Иисуса в поставленной им мистерии, оказывается раздавленным упавшим крестом. Другие актеры везут его уже в бессознательном состоянии в больницу, но он приходит в себя, и мы радуемся его воскрешению.

Хичкок любил использовать такой прием и для создания сильного психологического эффекта использовал его вопреки традиции задолго до завершения картины. В фильме «Головокружение» (Vertigo) «самоубийство» Мадлен (Ким Новак) образует кульминацию в середине второго акта, после чего героиня появляется как Джуди. Сцена убийства Мэрион (Джанет Лэй) обозначает кульминацию первого акта фильма «Психо» (Psycho) и неожиданно меняет его жанр, превращая рассказ о краже в психологический триллер и заменяя главную героиню Мэрион на множественного главного героя в лице сестры умершей женщины, ее возлюбленного и частного детектива.

Однако в большинстве фильмов ложный конец неуместен. Вместо этого кульминация предпоследнего акта должна подчеркивать главный драматический вопрос: «Что же произойдет *теперь?»*

Ритм акта

Повторения — враг ритма. Динамика истории зависит от изменения зарядов присутствующих в ней ценностей. Например, наиболее сильными сценами в истории являются кульминации двух последних актов. На экране их часто отделяют всего десять или пятнадцать минут. Следовательно, они не могут обладать одинаковым зарядом. Если главному герою удается обрести объект своего желания, что придает кульминации последнего акта позитивный заряд, то кульминация предпоследнего акта должна носить негативный характер. Вы не можете предварять счастливый конец другим счастливым концом: «Все было прекрасно... а затем стало еще лучше!» И, наоборот, если главный герой не может добиться исполнения своего желания, то кульминация предпоследнего акта не может быть негативной. Не следует ставить перед плохим концом другой плохой конец: «Все было ужасно... и стало еще хуже». Когда эмоциональные впечатления повторяются, воздействие второго события снижается наполовину. А если кульминация истории теряет половину своей силы, ровно настолько же ослабевает вся история.

С другой стороны, в случае ироничной кульминации концовка будет одновременно позитивной и негативной. Каким же тогда должен быть эмоциональный заряд предпоследнего акта? Ответ надо искать с помощью внимательного изучения кульминации всей истории, так как нельзя допустить баланса между негативными и позитивными ценностями в иронии. Если такое равновесие возникает, они нейтрализуют

друг друга, и конец истории становится совершенно бесцветным.

Так, Отелло в конечном счете достигает желанной цели: у него есть жена, которая любит его и никогда не изменит ему с другим мужчиной — позитивная ценность. Однако он понимает это слишком поздно, так как только что убил ее — абсолютная негативная ирония. Миссис Соффел отправляется в тюрьму, где будет оставаться до конца своей жизни, — негативный момент. Но идет туда с высоко поднятой головой, потому что осуществила свое желание и пережила необыкновенное романтическое чувство — абсолютная позитивная ирония. Писатель старается прочувствовать и тщательно продумать все оттенки иронии, чтобы убедиться в том, что она склоняется в ту или иную сторону, а затем сочиняет предпоследнюю кульминацию, которая имеет заряд, противоположный общему эмоциональному заряду.

Если двигаться от предпоследней кульминации к начальной сцене, то кульминации предыдущих актов будут отличаться еще больше, а кульминации подсюжетов и эпизодов станут элементами эмоциональной игры, создавая тем самым уникальный ритм смены позитивного и негативного. Поэтому, хотя нам и известно, что окончательная и предпоследняя кульминации должны быть противопоставлены, не существует способа, позволяющего предвидеть заряд кульминаций других актов. У каждого фильма собственный ритм, и возможны самые разные варианты.

Подсюжеты и множественные сюжеты

Подсюжету уделяется меньше внимания и экранного времени, чем основному сюжету, но нередко именно оригинальный подсюжет позволяет сделать сценарий достойным экранизации. Так, фильм «Свидетель» (Witness) без включенного в него подсюжета в виде *любовной истории* между полицейским из большого города и вдовой из общины амишей был бы не более чем интересным *триллером.* С другой стороны, основной сюжет никогда не разрабатывается в фильмах с множественными сюжетами; в них сплетаются воедино несколько историй, соответствующих по своему масштабу подсюжету. Между основным сюжетом и подсюжетами или между разными сюжетными линиями произведения возможны четыре вида взаимосвязей.

Подсюжет может быть использован в качестве противовеса управляющей идее основного сюжета, что позволяет обогатить фильм иронией.

Предположим, вы написали *любовную историю* со счастливым концом, управляющая идея которой может быть выражена следующей фразой: «Любовь торжествует, потому что влюбленные жертвуют своими потребностями ради друг друга». Вы верите в своих персонажей, их страсть и самопожертвование, но чувствуете, что история становится слишком сентиментальной и благополучной. В этом случае уравновесить рассказ поможет придуманный вами подсюжет: любовь двух других персонажей заканчивается трагически, потому что они предают друг друга из-за собственной эмоциональной скупости. Этот подсюжет с печальным концом вступает в противоречие со счастливо заканчивающимся основным сюжетом, делая общий смысл фильма более сложным и добавляя в него иронию: «У любви есть два выхода: мы обретаем ее, когда предоставляем ей свободу, а чувство собственности приносит разрушение».

Подсюжет поможет усилить управляющую идею основного сюжета и обогатить фильм тематическими вариациями.

Если в подсюжете выражается такая же управляющая идея, как и в основном сюжете, но иным, даже необычным способом, то он образует вариацию, которая усиливает и подкрепляет главную тему. Так, все многочисленные любовные истории в пьесе Шекспира «Сон в летнюю ночь» заканчиваются счастливо — но одни сентиментально,

другие смешно, а некоторые возвышенно.

Принцип тематического противоречия и вариативности лежит в основе создания фильмов с множественными сюжетами. В таких фильмах нет стержня в виде основного сюжета, придающего рассказу структурную целостность. Вместо этого есть ряд сюжетных линий, которые пересекаются, как в «Коротких историях» (Short Cuts), или соединяются с помощью мотива, например в виде двадцатидолларовой банкноты, переходящей из истории в историю в картине «Двадцать баксов» (Twenty Bucks), или нескольких бассейнов, связывающих истории в «Пловце» (The Swimmer) — это набор «ребер», а не отдельная сюжетная линия, которая достаточно сильна для того, чтобы длиться от первой до последней сцены. Что же обеспечивает единство фильма? Эту функцию выполняет общая идея.

В фильме «Родители» (Parenthood) представлены вариации на тему того, что в игре под названием «родительские обязанности» победить невозможно. Стив Мартин играет самого заботливого на свете отца, но его ребенок, тем не менее, оказывается на приеме у терапевта. Джейсон Робардс выступает в роли исключительно равнодушного отца, чей ребенок возвращается к нему на склоне лет, потому что нуждается в нем, а затем предает его. Дайан Вест изображает мать, которая пытается принимать все жизненно важные решения за свое чадо, хотя ему лучше нее известно, что следует делать. Родители могут лишь любить своих детей, поддерживать их и помогать им, когда они оступятся или упадут. Но о том, чтобы выиграть в этой игре, не может быть и речи.

Фильм «Забегаловка» (Diner) напоминает о неумении мужчин общаться с женщинами. Фенвик (Кевин Бэйкон) не может заставить себя поговорить с ними. Бути (Микки Рурк) разговаривает безостановочно, но только ради того, чтобы заманить кого-то к себе в постель. Эдди (Стив Гуттенберг) не женится на своей невесте до тех пор, пока она не справится с тестом на знание всех тонкостей футбола. Когда у Билли (Тимоти Дэйли) возникают эмоциональные проблемы с любимой, он отбрасывает осторожность и решает честно все обсудить. Обретя способность общаться с женщиной, он покидает своих друзей — развязка, которая противоречит всем остальным, добавляя фильму оттенок иронии.

Множественные сюжеты образуют рамку для создания определенного образа, однако при отсутствии сюжета этот образ статичен, а в нашем варианте небольшие истории объединяются вокруг одной идеи, наполняя «групповые фотографии» энергией. В фильме «Делай, как надо!» (Do the Right Thing) показана универсальность расизма в большом городе, в «Коротких историях» (Short Cuts) мы видим бездушность представителей американского среднего класса, а картина «Есть, пить, мужчина, женщина» (Eat Drink Man Woman) — это триптих об отношениях между отцом и дочерью. Использование множественных сюжетов позволяет писателю взять самое лучшее из того, что предлагает кинематограф: портретное изображение, отражающее сущность культуры или сообщества, и большую повествовательную энергию, позволяющую вызвать и удержать интерес аудитории.

Когда побуждающее происшествие основного сюжета необходимо показать несколько позже, в начало повествования можно ввести подсюжет.

Вводимый с задержкой основной сюжет — «Рокки» (Rocky), «Китайский квартал» (Chinatown), «Касабланка» (Casablanca) — оставляет в начале истории пробел длительностью в тридцать минут. Его необходимо заполнить подсюжетами, пробуждающими интерес зрителей и знакомящими их с главным героем и его миром, чтобы вызвать у них полноценную реакцию на побуждающее происшествие. Вводный подсюжет представляет экспозицию основного сюжета, способствуя ее легкому, опосредованному восприятию.

Подсюжет может быть полезен для усложнения основного сюжета.

Этот четвертый вид связи имеет наибольшее значение: подсюжет используется в качестве дополнительного источника антагонизма. Так, внутри *криминальных историй,* как правило, обнаруживается *любовная история:* в фильме «Море любви» (Sea of Love) Фрэнк Келлер (Аль Пачино) влюбляется в Хелен (Эллен Баркин). Выслеживая ее бывшего мужа, страдающего психической болезнью, он рискует жизнью ради любимой женщины. В «Черной вдове» (Black Widow) федеральный агент (Дебра Уингер) страстно увлекается самой убийцей (Тереза Рассел). В *судебной драме* «Вердикт» (The Verdict) Фрэнк (Пол Ньюмэн) полюбил Лауру (Шарлотта Рэмплинг), тайного агента конкурирующей юридической фирмы. Эти подсюжеты делают характеры более объемными и привносят комический или романтический элемент, ослабляющий напряжение или жестокость основного сюжета, но их главная задача — еще больше усложнить жизнь героя.

Писатель должен тщательно контролировать распределение внимания между основным сюжетом и подсюжетом, иначе он рискует сместить акцент с основной истории. Поэтому наиболее опасен вводный подсюжет, так как он может дезориентировать зрителей относительно жанра фильма. Например, начальная *любовная история* в «Рокки» (Rocky) тщательно продумана, и мы знаем, что нас ждет жанр *спортивной драмы.*

Кроме того, если главные герои основного сюжета и подсюжета разные люди, необходимо позаботиться о том, чтобы не вызвать слишком сильное сочувствие к ведущему персонажу подсюжета. Например, фильм «Касабланка» (Casablanca) имеет подсюжет в жанре *политической драмы,* где рассказывается о судьбе Виктора Ласло (Пол Хенрейд), и подсюжет в жанре *триллера,* в центре которого — судьба Угарте (Питер Лорр), но им обоим придается меньшее значение, и в центре внимания остается основной сюжет, представленный *любовной историей* Рика (Хамфри Богарт) и Ильзы (Ингрид Бергман). Для того чтобы ослабить внимание к подсюжету, некоторые из его элементов — побуждающее происшествие, кульминации актов, кризис, кульминация или развязка — могут быть оставлены за кадром.

С другой стороны, если по мере разработки сценария подсюжет начинает выдвигаться на первый план и вызывать все больше сопереживания, следует пересмотреть общую структуру и превратить его в основной сюжет.

Если подсюжет не противоречит тематически управляющей идее основного сюжета или не поддерживает его, не является введением к побуждающему происшествию основного сюжета или не усложняет его действие, а развивается параллельно, то он может разделить историю на части и разрушить производимый ею эффект. Аудитории известен принцип эстетического единства. Она знает, что каждый элемент истории связан со всеми другими элементами. Эта связь, тематическая или структурная, обеспечивает единство фильма. Если аудитория не может ее обнаружить, то теряет интерес к истории и сознательно пытается восстановить нарушенное единство. Когда это не удается, возникает чувство замешательства.

В экранизации известного психологического триллера «Первый смертный грех» (The First Deadly Sin) в рамках основного сюжета лейтенант полиции (Фрэнк Синатра) разыскивает серийного убийцу. В подсюжете его жена (Фэй Данауэй) лежит в реанимации, и ей осталось жить всего несколько недель. Детектив охотится за убийцей, затем ухаживает за умирающей женой, охотится за убийцей, затем читает жене, сидя у ее постели, еще немного охотится за убийцей и снова навещает жену. Вскоре подобная периодичная структура истории пробуждает в зрителях жгучее любопытство: когда же в больницу придет *убийца?* Но он так и не появляется. Вместо этого жена умирает, герой ловит преступника, сюжет и подсюжет так и не пересекаются, а аудитория остается в замешательстве.

В романе Лоуренса Сандерса подобная структура позволяет достичь сильного эффекта, потому что в печатном варианте основной сюжет и подсюжет усложняют друг друга в *сознании главного героя:* яростная одержимость полицейского поиском психически больного убийцы вступает в конфликт с отчаянным желанием обеспечить жене

необходимый комфорт, а страх потерять любимую женщину и боль при виде ее мучений сталкиваются с необходимостью четко и рационально мыслить для того, чтобы поймать безжалостного, но очень хитрого маньяка. Романист может проникнуть в сознание героя и показать его внутренний конфликт с помощью описания, составленного от первого или третьего лица. Сценарист такой возможности лишен.

Написание сценария — это искусство превращения придуманного в нечто *материальное.* Мы создаем визуальное воплощение внутреннего конфликта — не диалоги или сопроводительный текст, описывающий идеи и эмоции, а образы решений и действий персонажа, которые опосредованно и без слов выражают мысли и чувства. Поэтому для показа на экране внутренняя жизнь, описанная в романе, должна быть переосмыслена.

Во время адаптации романа Мануэля Пуига «Поцелуй женщины-паука» (Kiss of the Spider Woman) сценарист Леонард Шредер столкнулся с похожей структурной проблемой. Основной сюжет и подсюжет усложняли друг друга только в сознании главного героя. В фильме подсюжет образуют фантазии Луиса (Уильям Херт) на тему Женщины-паука (Соня Брага), персонажа из старых фильмов, которого он едва помнит, сильно приукрашивает, но боготворит. Шредер визуализирует мечты и желания Луиса, превратив его фантазии в фильм внутри фильма.

Однако названные сюжеты не могут взаимодействовать, потому что существуют на двух разных уровнях реальности. Они соединяются благодаря тому, что история подсюжета зеркально отражает основной сюжет. Таким образом, у Луиса появляется возможность претворить свои фантазии в жизнь. Два сюжета сталкиваются в душе главного героя, и зрители представляют себе эту эмоциональную борьбу: совершит ли Луис в жизни то, что делала в его фантазиях Женщина-паук? Предаст ли он человека, которого любит? Кроме того, две сюжетные линии вносят иронический оттенок в управляющую идею *любви через самопожертвование* и тематически объединяют фильм.

В структуре фильма «Поцелуй женщины-паука» (Kiss of the Spider Woman) есть еще одна яркая особенность, отличающая его от других кинокартин. В принципе, побуждающее происшествие основного сюжета должно быть показано зрителям. Но в этом фильме оно не раскрывается до кульминации в середине акта. В предыстории Луис, гомосексуалист, отбывающий наказание в тюрьме, приглашается в кабинет начальника тюрьмы, и ему предлагают сделку. В камеру Луиса посадят журналиста левого толка Валентина (Рауль Хулиа), и если он будет следить за ним и сможет получить ценную информацию, то его отпустят на свободу. Проходит целый час, прежде чем Луис приходит к начальнику тюрьмы, чтобы попросить лекарства и ромашковый чай для больного Валентина, и зрители, которые не знают о сделке, понимают, что является основным сюжетом.

Для многих начало фильма казалось таким скучным, что они готовы были уйти из кинозала. Так почему же нельзя было показать традиционное побуждающее происшествие, как это было в романе, чтобы сразу завладеть вниманием аудитории? Дело в том, что если бы Шредер поместил сцену, в которой Луис соглашается шпионить за борцом за свободу, в начало фильма, зрители мгновенно возненавидели бы главного героя. Выбирая между быстрым началом и сопереживанием главному герою, сценарист внес изменения в структуру романа. Если писатель использовал внутреннее повествование, чтобы пробудить сочувствие к герою, то сценарист понимал: прежде чем рассказывать о соглашении Луиса с тюремщиками, он должен убедить аудиторию в его симпатиях к Валентину. И этот выбор оказался правильным. Без сопереживания зрителей фильм стал бы не более чем экзотическим примером операторской работы.

Сталкиваясь с необходимостью выбора, например, между темпом фильма и сопереживанием зрителей, мудрый сценарист меняет структуру истории, чтобы сохранить наиболее существенное. Вы имеете право нарушать или изменять правила, но только по одной причине: *поместить самое важное на полагающееся ему место.*

10. СТРУКТУРА СЦЕНЫ

В этой главе рассматриваются элементы, образующие структуру сцены: *поворотный пункт, завязка и развязка, динамика эмоций* и *выбор.* В одиннадцатой главе будет представлен анализ двух сцен, который позволит показать, как кадры, изменяющие поведение персонажей, формируют внутреннюю жизнь сцены.

ПОВОРОТНЫЙ ПУНКТ

Сцена — это история в миниатюре, или обусловленное конфликтом и связанное единством времени и места действие, которое способствует изменению важных для персонажа жизненных обстоятельств. Теоретически продолжительность сцены и количество мест съемок не ограничены. Сцена может быть предельно мала. В правильном контексте единственный кадр, где рука переворачивает игральную карту, может выразить колоссальное изменение. И наоборот, десять минут показа десятков позиций поля боевых действий произведут гораздо меньший эффект. Вне зависимости от частоты смены декораций и отведенного ей экранного времени сцену объединяют желание, действие, конфликт и изменение.

В каждой сцене персонаж стремится к осуществлению желания, которое соответствует данному месту и времени. Однако *цель в рамках сцены* должна быть частью *суперцели* или стержня истории, образуемого квестом, который охватывает все повествование или длится от побуждающего происшествия до финальной кульминации. Персонаж ведет себя в соответствии с поставленной для данной сцены целью, под давлением принимая решение о том, какое действие предпринять. Тем не менее на одном или на всех уровнях конфликта возникает неожиданная для него реакция, и образуется брешь между ожиданиями и результатом, меняющая внешние обстоятельства или внутреннее восприятие с позитивного на негативное или наоборот, и аудитория понимает, что герой рискует своими жизненными ценностями.

В сцене происходит небольшое, хотя и важное изменение. *Кульминация эпизода* — это сцена, которая приводит к умеренному изменению, оказывающему уже большее влияние. *Кульминацией акта* оказывается сцена, где изменение значительно и обладает большим воздействием, чем кульминация эпизода. Соответственно, мы никогда не пишем сцену, представляющую собой всего лишь безжизненный и статичный показ экспозиции; напротив, стремимся к достижению идеала, предполагающего создание такой структуры истории, когда каждая сцена становится *поворотным пунктом той или иной степени важности.*

Возьмем, к примеру, фильм «Поменяться местами» (Trading Places). В данном случае речь идет о такой ценности, как богатство. Мошенник Билли Рэй Валентин (Эдди Мерфи) просит милостыню на улице, притворяясь, что у него парализованы ноги. Брешь открывается, когда полиция пытается его арестовать, а затем расширяется до громадных размеров, стоит только двум пожилым бизнесменам, братьям Дьюк (Ральф Беллами и Дон Амиче), неожиданно вмешаться и спасти героя от полиции. Билли реагирует совсем не так, как ожидают зрители. Он не сопротивляется, а принимает мудрое решение подчиниться. Переход к новой сцене: обшитый панелями из орехового дерева офис, где братья Дьюк одевают Билли в костюм-тройку и делают из него товарного брокера. Этот чудесный поворотный пункт превращает Билли из нищего в бизнесмена.

В фильме «Уолл-стрит» (Wall Street) речь идет о богатстве и честности. Молодой брокер Бад Фокс (Чарли Шин) добивается встречи с миллиардером Гордоном Гекко (Майкл Дуглас). Бад живет от зарплаты до зарплаты, но остается честным человеком. Выдвигая идеи, связанные с законным ведением бизнеса, он не мог предвидеть, что встретит сопротивление. Гекко грубо прерывает его: «Расскажи мне то, чего я не знаю». Неожиданно Бад понимает: Гекко не хочет заниматься честным бизнесом. Помедлив, он раскрывает корпоративный секрет, о котором рассказал ему отец. Бад принимает решение

сотрудничать с Гекко в проведении незаконной сделки, и этот важный поворотный пункт (своего рода ирония судьбы) меняет не только его жизнь, приводя от бедности к богатству, но и внутренний мир, превращая из честного человека в преступника.

Эффект от воздействия поворотных пунктов проявляется четырежды: *удивление, возросшее любопытство, понимание* и *новое направление.*

Брешь, возникающая между ожиданиями и результатом, заставляет зрителей удивляться. Мир реагирует не так, как ожидают персонаж и аудитория. Момент потрясения порождает любопытство и вопрос «Почему?». Например, в фильме «Поменяться местами» (Trading Places): «Почему эти два пожилых джентльмена спасают нищего от полиции?» В «Уолл-стрит» (Wall Street): «Почему Гекко говорит: "Расскажи мне то, что я не знаю"?» В стремлении удовлетворить свое любопытство зрители начинают вспоминать уже увиденное, стараясь найти ответы. В истории с правильно разработанной структурой они обнаруживаются в повествовании достаточно легко.

Если говорить о фильме «Поменяться местами» (Trading Places), то мы мысленно обращаемся к предыдущим сценам с участием братьев Дьюк и понимаем, что этим пожилым мужчинам скучно жить и они готовы потратить свои деньги на садистские игры. Кроме того, они, должно быть, заметили проблеск гениальности в этом мошеннике, иначе не выбрали бы его на роль главного героя своего эксперимента.

В случае «Уолл-стрит» (Wall Street) на вопрос «Почему?», вызванный фразой Гекко «Расскажи мне то, чего я не знаю», мы отвечаем сразу же, так как понимаем: Гекко миллиардер, а значит — мошенник. Мало кто может достичь такого богатства честным путем. К тому же он любит игры... правда, криминального толка. Когда Бад присоединяется к нему, память возвращает нас к предыдущим сценам в его офисе, и мы осознаем: он всегда был излишне честолюбивым и жадным, оставалось только сорвать уже созревший плод.

Живой и восприимчивый ум зрителей находит эти ответы благодаря вспышке понимания. Вопрос «Почему?» уводит к началу истории, и все увиденное ранее мгновенно приобретает новые очертания: зрители иначе оценивают характеры и их мир, углубляясь в истинную суть происходящего.

Понимание усиливает любопытство. Возникают новые вопросы: «Что произойдет дальше?» и «Чем все обернется?». Такой эффект присущ всем жанрам, но наиболее ярко проявляется в *криминальных историях.* Кто-то подходит к шкафу, чтобы достать чистую рубашку, а из него выпадает мертвое тело. Эта огромная брешь вызывает целый шквал вопросов: «Кто совершил убийство? Как? Когда? Почему? Будет ли убийца пойман?» Теперь писатель должен удовлетворить интерес, который сам же и вызвал. При любом изменении ценности он должен направлять историю в новом направлении, чтобы создавать следующие поворотные пункты.

Вспомните фильм «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer). Момент, когда мы видим, как мужчина в возрасте тридцати двух лет не может приготовить завтрак, становится поворотным пунктом этой сцены. Вопрос «Почему?» заставляет вернуться к тому, что предшествовало образованию бреши. Вооружившись собственным жизненным опытом и здравым смыслом, мы ищем ответы.

Во-первых, Крамер — трудоголик; однако многие из тех, кто одержим работой, делают прекрасные завтраки в пять утра, когда остальные еще спят. Кроме того, он никогда не принимал участие в домашних делах, но ведь так поступают многие мужчины, и жены не бросают их, с уважением относясь к стараниям своих мужей обеспечить благосостояние семьи. Вникнув поглубже, мы понимаем: Крамер — ребенок. Он избалованное дитя, которому завтрак всегда готовила мама. Затем ее роль исполняли подружки и официантки. Теперь он превратил в официантку/мать свою жену. Женщины всю жизнь баловали Крамера, и он с большим удовольствием позволял им это делать. По сути, Джоанне Крамер пришлось иметь дело с двумя детьми, и, осознав невозможность взрослых отношений, она решила уйти. Более того, мы чувствуем, что Джоанна была права. Новое

направление фильма предполагает превращение Крамера в настоящего мужчину.

Наиболее масштабный процесс понимания, который я знаю, связан с кульминацией фильма «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back). Когда Дарт Вейдер (Дэвид Проуз/Джеймс Эрл Джонс) и Люк Скайуокер (Марк Хэмилл) ведут смертельный бой на лазерных мечах, Вейдер отступает и говорит: «Ты не можешь убить меня, Люк. Я твой отец». Произнесенное им слово «отец» буквально разрывает одну из самых известных брешей в истории кинематографа и возвращает зрителей не просто к началу фильма, а сразу к двум фильмам, выпущенным с интервалом в три года. Мы мгновенно понимаем, почему Оби-Ван Кеноби (Алек Гиннес) так беспокоился о возможных последствиях встречи Дарта и Люка. Теперь мы знаем, зачем Йода (голос Фрэнка Оза) старался научить Люка управлять Силой. Мы понимаем, что помогло Люку столько раз уходить от опасности: отец тайно защищал его. Два фильма, которые до этого момента были нам вполне понятны, обретают новый, более глубокий смысл. Очередной поворот — «Возвращение джедая» (Return of the Jedi).

В фильме «Китайский квартал» (Chinatown) после кульминации второго акта мы верим, что Малрэй был убит или из-за финансовых махинаций, или в приступе ревности. Но Эвелин говорит: «Она моя сестра и моя дочь...» Открывшаяся брешь вызывает у нас шок. Стараясь осмыслить ее слова, мы начинаем вспоминать то, что происходило раньше, и тогда становятся понятны сразу несколько вещей: инцест между отцом и дочерью, истинный мотив преступления и личность убийцы. Следующее направление — спиралеобразные повороты третьего акта.

Вопрос самовыражения

Рассказчик дружески обнимает зрителя за плечи и говорит: «Позвольте мне кое-что показать вам». Он дает посмотреть сцену из «Китайского квартала» и говорит: «Вот Гиттес едет в Санта-Монику, чтобы арестовать Эвелин. Стучит в дверь. Как вы думаете, ему позволят войти? Смотрите, что происходит. Теперь очаровательная Эвелин спускается по лестнице, она рада его видеть. Как по-вашему, смягчится ли он и простит ее? Смотрите дальше. Она пытается сохранить свой секрет. Удастся ли ей это? Наблюдайте. Выслушав ее признание, поможет ли он ей или арестует? Увидите потом».

Автор истории пробуждает в нас ожидание и заставляет думать, будто мы понимаем происходящее, а затем разрушает реальность, вызывая удивление и любопытство, снова и снова возвращая к уже увиденному. После каждого такого путешествия «в прошлое» мы все лучше понимаем созданные им характеры и их мир, приходя к неожиданному осознанию той правды, которая скрывается за образами, представленными в фильме. Затем он придает своей истории новое направление, обостряя постоянно развивающийся конфликт путем введения таких моментов.

Рассказывая историю, вы даете обещание: уделите мне внимание, и я удивлю вас, а затем помогу получить удовольствие от открытий, связанных с радостями и печалями, от находок, которые вы обнаружите в тех местах, где и не подозревали. А самое главное, все должно быть сделано с легкостью и естественностью, чтобы создать у аудитории ощущение спонтанности. Лучше всего, когда зрителям кажется, что *они сами во всем разобрались.* В каком-то смысле так оно и есть. Проникновение в суть — это награда, которую аудитория получает за свое внимание, а хорошо структурированный фильм доставляет ей удовольствие от сцены к сцене.

И тем не менее, если мы спрашиваем писателей, как они выражают самих себя, чаще всего ответ таков: «С помощью слов. Описаний мира и диалогов, которые я придумываю для своих персонажей. Я писатель и выражаю себя с помощью языка». Однако язык — всего лишь текст. Самовыражение, вне всякого сомнения, происходит с помощью того понимания, которое возникает в поворотных пунктах истории. Здесь писатель раскрывает свои объятия миру и говорит: «Это мое видение жизни, тех людей, которые населяют созданный мною мир. Это то, что, на мой взгляд, происходит с ними при подобных

обстоятельствах и вследствие таких причин. Мои мысли, мои эмоции. Это я». Самым мощным средством самовыражения писателя является тот уникальный способ, к которому он прибегает для того, чтобы повернуть ход истории.

Затем наступает очередь слов. Мы максимально используем свой литературный талант для того, чтобы хорошо написанная сцена, будучи перенесенной на экран, вела зрителей от одного поворотного пункта истории к другому, естественно и непринужденно. Однако какую бы важную роль ни играл язык, это всего лишь внешняя сторона произведения, с помощью которой мы привлекаем внимание читателя или зрителя, чтобы затем показать ему внутреннее содержание. Язык — инструмент самовыражения, и никогда не следует использовать его только ради присущих ему изобразительных возможностей.

А теперь представьте, насколько сложно создать структуру истории, которая включает в себя тридцать, сорок или пятьдесят сцен с незначительными, заурядными или важными событиями, каждая из которых отражает частицу вашего видения. Вот почему посредственные рассказчики понимание заменяют информацией. Именно поэтому многие сценаристы предпочитают объяснять свои идеи, вкладывая их в уста своих персонажей или, что еще хуже, прибегая к закадровым комментариям. Подобные произведения всегда недостоверны. Их персонажи наделены ложным, ориентированным на собственное «я» знанием, которое редко встречается в реальной жизни. Даже совершенный и глубокий текст не может заменить то глобальное понимание, которое приходит, когда мы используем собственный жизненный опыт для осмысления хорошо подготовленной автором завязки.

ЗАВЯЗКА И РАЗВЯЗКА

Для того чтобы сцена за сценой выражать свое видение, мы создаем бреши в выдуманной реальности и отсылаем аудиторию к началу действия для достижения более полного понимания происходящего. Эти вспышки понимания должны быть оформлены в виде *завязок* и *развязок.* В завязке мы должны включать в действие необходимую информацию, а развязка закрывает брешь, предоставляя зрителям эту информацию. Когда возникает брешь между ожиданиями и результатом и зрители обращаются к началу истории в поисках ответов, то найдут их, только если сценарист подготовил разгадки заранее.

В «Китайском квартале» (Chinatown) Эвелин говорит: «Она моя сестра и моя дочь», и мы сразу вспоминаем сцену между ее отцом и Гиттесом, где детектив спрашивает Ноа Кросса, о чем он спорил с зятем за день до его убийства. Кросс отвечает: «О моей дочери». Когда мы слышим этот ответ в первый раз, то думаем, что он имеет в виду Эвелин. Но теперь понимаем, что он подразумевал Кэтрин, свою дочь, рожденную от собственной дочери. Кросс произносит эти слова, зная, что Гиттес сделает неправильный вывод и, предположительно, будет подозревать Эвелин в совершенном им убийстве.

Когда в фильме «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back) Дарт Вейдер признается, что он отец Люка, мы мысленно возвращаемся к сценам, в которых Бен Кеноби и Йода проявляют серьезное беспокойство по поводу способности Люка контролировать Силу, поскольку, предполагаем мы, они боятся за его безопасность. Но теперь все понимают: на самом деле наставники Люка беспокоились о его душе, опасаясь, что отец переманит его на «темную сторону».

Главный герой фильма «Странствия Салливана» (Sullivan's Travels) Джон Ллойд Салливан — кинорежиссер, снявший целый ряд популярных комедий, таких как «Пока, саронг» (So Long, Sarong) и «Муравьи в ваших штанах» (Ants in Your Pants). Неожиданно осознав весь ужас происходящих в мире событий, Салливан заявляет, что его следующий фильм должен обладать «социальной значимостью». Взбешенные руководители киностудии напоминают ему о его голливудском происхождении, следовательно, о «социальной значимости» он не имеет ни малейшего представления.

Тогда Салливан решает провести собственное расследование. С одной монетой в кармане и в нищенском «рванье» он отправляется в путешествие по Америке, во время

которого за ним следует фургон, где находятся его дворецкий, повар, секретарь, подружка и пресс-агент, рассчитывающий превратить безумное предприятие Салливана в хитрый рекламный трюк. Затем по ошибке Салливан оказывается на каторге в болотах Луизианы. Неожиданно он получает возможность испытать на собственной шкуре, что такое «социальная значимость», так как теперь у него нет даже монеты, чтобы позвонить своему агенту.

Однажды вечером Салливан слышит громкий смех, который раздается из тюремного здания, и обнаруживает импровизированный кинотеатр и заключенных, самозабвенно хохочущих над мультфильмом о Микки-Маусе. Его лицо вытягивается, когда он понимает, что этим людям совсем не нужны его «социально значимые» работы. Им и так хватает в жизни проблем. На самом деле им нужно то, что он делает лучше всего — хорошие развлекательные фильмы.

Вслед за этим блестящим поворотом мы возвращаемся к началу фильма, чтобы понять, как Салливан пришел к этому пониманию. Мы вспоминаем все сцены, высмеивающие элиту Голливуда, и осознаем, что коммерческие фильмы, которые должны показать обществу пути решения проблем, всегда будут неискренними. Ведь, за редким исключением, большинство создателей фильмов похожи на Салливана и заинтересованы в том, чтобы показать колоритных, а не страдающих бедняков.

Завязки требуют острожного обращения. Их надо выстраивать так, чтобы, увиденные впервые, они указывали на что-то одно, а позже, в момент озарения, приобретали другое, более важное значение. Бывают случаи, когда одна-единственная завязка может иметь несколько значений, спрятанных в глубине третьего или четвертого уровня понимания.

Когда в «Китайском квартале» (Chinatown) мы знакомимся с Ноа Кроссом, то видим человека, подозреваемого в убийстве, но одновременно и отца, беспокоящегося о своей дочери. Эвелин рассказывает об инцесте, и все понимают, что на самом деле он волновался о Кэтрин. В третьем акте Кросс использует свое богатство, чтобы помешать Гиттесу и забрать Кэтрин, а нам становится ясно, что в предыдущих сценах с Кроссом существует третий уровень — безумие, движимое практически неограниченной властью, позволяющей избежать наказания за совершенное убийство. В финальной сцене мы видим, как Кросс увлекает Кэтрин в закоулки Китайского квартала, и делаем вывод: за всей этой гротескной коррупционной деятельностью скрывается вожделение Кросса, который хочет вступить в связь со своим ребенком, появившимся на свет в результате его же собственного инцеста.

Завязки должны быть включены в структуру сцены так, чтобы зрители, мысленно возвращаясь к началу, сразу же их вспомнили. Если они слишком расплывчаты, то аудитория их не заметит. Если чересчур явны, зрители увидят поворотную точку задолго до ее появления, и она окажется бесполезной, если мы будем излишне подчеркивать очевидное и уделять недостаточное внимание тому, что необычно.

Кроме того, завязку необходимо создавать, ориентируясь на целевую аудиторию. Для молодых зрителей мы должны делать ее более выразительной, потому что они не так сведущи в историях, как люди среднего возраста. Например, фильмы Ингмара Бергмана молодые воспринимают с трудом, и не потому, что не способны воспринимать его идеи, просто Бергман никогда ничего не объясняет. Он инсценирует свои идеи очень тонко, используя для этого завязки, предназначенные для тех, кто хорошо образован, обладает социальным и психологическим опытом.

Когда завязка закрывает брешь, наступает развязка, и, вероятнее всего, она превратится в другую завязку, за которой последует очередная развязка.

Когда в «Китайском квартале» (Chinatown) Эвелин признается, что родила ребенка после инцеста, она постоянно предупреждает Гиттеса, что ее отец опасен и Гиттес не знает, с кем имеет дело. Затем мы понимаем: Кросс убил Малрэя в борьбе за право обладания ребенком. Эта развязка второго акта становится завязкой для кульминации третьего акта, в которой Гит-тесу не удается задержать Кросса, Эвелин убивают, а

отец/дедушка уводит напуганную Кэтрин в темноту.

В фильме «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back) Дарт Вейдер открывается перед Люком, и эта развязка превращается в многочисленные завязки, разбросанные по двум фильмам. Однако она сразу же становится завязкой для следующего действия Люка. Что сделает юный герой? Он решается убить своего отца, но Дарт Вейдер отрубает руку сына — и это развязка, которая создает завязку для следующего действия. Умрет ли Люк? Нет, его спасают друзья, подхватив во время падения. Эта удача становится развязкой для его попытки самоубийства и одновременно завязкой для третьего фильма, где конфликт между отцом и сыном должен разрешиться.

Если говорить о «Странствиях Салливана» (Sullivan's Travels), то момент, когда главный герой понимает, как вычурно и неумно он себя вел, знаменует собой развязку для всей той высокомерной глупости, которая лежит в основе предыдущих актов. В свою очередь, она становится завязкой для следующего действия героя. Как он освободится из заключения? Осознание того, кем он является на самом деле, вновь пробуждает в нем голливудский подход к жизни. Как любой профессионал киноиндустрии, он понимает, что выбраться из тюрьмы, и из любых других неприятностей, можно одним путем — надо привлечь к себе общественное внимание. Салливан признается в убийстве, которого не совершал, чтобы снова оказаться в зале суда и в центре внимания прессы, тогда владельцы киностудии и их влиятельные адвокаты смогут его спасти. Эта развязка подводит нас к финальной сцене: мы видим вернувшегося в Голливуд Салливана, снимающего все те же легкие развлекательные фильмы, правда, теперь он знает, зачем это делает.

Жонглирование переходами от завязки к развязке, от новой завязки к очередной развязке зачастую позволяет максимально проявить творческие способности.

Предположим, вы придумываете историю о двух братьях-сиротах, Марке и Майкле, которые с младенческих лет живут в приюте, где с ними обращаются очень жестоко. Долгие годы братья не расстаются, защищая и поддерживая друг друга. Затем они сбегают из приюта и, оказавшись на улице, начинают бороться за выживание, и по-прежнему один защищает другого. Марк и Майкл любят друг друга, и оба нам очень нравятся. Однако есть одна проблема: отсутствие истории. Вы создаете портретное описание под названием «Два брата против всего мира». Единственное разнообразие в показе их братской преданности — смена места действия. И никаких существенных изменений.

Вы смотрите на написанную вами цепочку эпизодов, не имеющих конца, и неожиданно загораетесь безумной идей: «А что будет, если Марк предаст Майкла? Обманет его, заберет деньги, уведет девушку...» Далее вы вступаете в спор с самим собой: «Это глупо! Они любят друг друга. Вместе борются против жесткого мира. Нет никакого смысла! Впрочем, было бы здорово. Забудь об этом. Но сцена была бы потрясающей. Убери ее. В ней отсутствует логика!»

Затем вас осеняет: «А ведь я могу сделать ее логичной. Я могу вернуться к самому началу и включить это в сценарий. Два брата против огромного мира? А как насчет Каина и Авеля? Соперничество между единокровными братьями? Я могу переписать все и в каждую сцену включить тонкий намек на чувство зависти у Марка и на присущие Майклу превосходство и самонадеянность. Все будет скрыто за их сентиментальной преданностью друг другу. Если у меня получится, то, когда Марк предаст Майкла, зрители сразу же увидят затаенную зависть Марка, и им все станет ясно».

Теперь созданные вами характеры не повторяются из сцены в сцену, а развиваются. Возможно, вы даже поймете, что наконец-то выразили то, что чувствовали к собственному брату, но не могли осознать. Тем не менее дело не закончено. Неожиданно появляется еще одна мысль: «Если Марк предаст Майка, это может стать предпоследней кульминацией. А она обеспечит завязку для кульминации последнего акта, где Майк отомстит брату и...» Итак, вам удалось найти свою историю, потому что вы позволили себе думать о невозможном. В искусстве рассказывания историй логика имеет обратную силу.

В истории, в отличие от жизни, всегда можно вернуться к тому, что уже существует, и внести изменения. Предложить то, что кажется абсурдным, и дать разумное объяснение. Логическое мышление вторично и следует за творческими способностями. Важнее всего воображение — готовность рассматривать любую безумную идею и позволять образам, обладающим смыслом или нет, добираться до вас. Девять из десяти таких идей будут бесполезны. Но одна нелогичная мысль заставит замереть и почувствовать трепет, подсказывающий, что за этим диким предположением скрывается нечто удивительное. Интуиция поможет увидеть эту связь и понять, что надо вернуться к уже написанному и сделать так, чтобы идея обрела смысл. Логика — детская игра. Ваша работа может появиться на экране только благодаря воображению.

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Мы не сможем затронуть чувства зрителей при помощи блестящих от слез глаз, цветистого диалога, в котором актер делится своей радостью, описания эротичного объятия или использования агрессивной музыки. Мы должны точно передать ощущение, необходимое для того, чтобы *вызвать* у аудитории душевный отклик, а затем помочь ей пережить этот опыт. Поворотные пункты не только позволяют достичь понимания, но и создают динамику эмоций.

Понимание того, как мы формируем эмоциональный опыт зрителей, начинается с осознания, что существует только два вида эмоций — удовольствие и боль. У каждой свои вариации: у первой — радость, любовь, счастье, восторг, веселье, экстаз, трепет, блаженство, у второй — тоска, страх, тревога, ужас, печаль, унижение, беспокойство, страдание, стресс, сожаление и так далее. Однако, по сути, мы испытываем либо то, либо другое.

Как зрители мы испытываем душевное волнение в момент изменения заряда ценностей. Но для того, чтобы это произошло, необходимо, во-первых, сочувствовать персонажу; во-вторых, знать, чего он хочет, и желать, чтобы он это получил, и, в-третьих, понимать, какими жизненными ценностями он рискует. При соблюдении всех этих условий изменение вызывает у нас определенные чувства.

Предположим, комедия начинается с показа живущего в бедности главного героя и негативной оценки всего, что связано с материальными ценностями. Затем в конце сцены, эпизода или акта его жизнь меняется в лучшую сторону, бедный богатеет. Поскольку аудитория наблюдает за тем, как герой приближается к исполнению своего желания, переход от плохого к хорошему вызывает позитивные эмоциональные переживания.

Однако как только эта высота взята, все успокаиваются. Эмоция — довольно короткое переживание, которое быстро достигает своего пика, ярко горит, а потом затухает. Теперь зрители сидят и думают: «Потрясающе. Он богат. А что дальше?»

А дальше история должна повернуть в другом направлении, чтобы обеспечить переход от позитивной ценности к негативной, к еще большему безденежью, чем вначале. Например, он может потерять свое богатство, задолжав деньги мафии, что гораздо хуже бедности. Этот переход от большого к малому вызовет негативную реакцию зрителей. Однако если он отдает все, что у него есть, ростовщику, эмоции ослабевают: «Неразумный шаг. Он растратил все деньги и теперь должен гангстерам. Что же будет потом?»

В этот момент развитие истории опять следует направить в иную сторону. Возможно, герою удастся избежать выплаты долга, если он выдаст себя за «крестного отца» и возглавит мафиозный клан. При переходе от вдвойне негативного отношения к позитивной иронии у зрителей возникают еще более сильные положительные эмоции. Подчиняясь *«закону снижения эффективности»,* история должна формировать подобную динамичную смену противоречивых откликов.

Этот закон, который имеет отношение как к жизни, так и к истории, можно сформулировать следующим образом: *чем чаще мы переживаем какое-то событие, тем*

меньшее действие оно на нас оказывает. Другими словами, эмоциональный опыт не может вызывать один и тот же эффект. Первое съеденное мороженое кажется очень вкусным, второе вызывает неплохие ощущения, а от третьего начинает тошнить. Когда мы переживаем эмоцию или ощущение впервые, они воздействуют в полной мере. Если повторить этот опыт сразу же, его влияние уменьшится наполовину или более. А при следующей попытке восприятие будет настолько отличаться, что приведет к обратному эффекту.

Предположим, три трагические сцены следуют одна за другой. Какое воздействие они могут оказать? Во время первой мы обливаемся слезами, во второй хлюпаем носом, в третьей... громко смеемся. И не потому, что последняя сцена не грустная — она может быть самой печальной из всех трех, — просто две предыдущих опустошили нас, и теперь кажется нелепым, что рассказчик ожидает, будто мы будем плакать еще раз. На самом деле повторение «серьезных эмоций» — очень популярный комический прием.

Может показаться, что комедия является исключением из данного правила, ведь мы часто смеемся безостановочно. На самом деле это не так. Смех не эмоция. Эмоцией можно назвать радость, а смех представляет собой форму критического замечания, которое мы направляем против того, что нам кажется странным или возмутительным. Такое может произойти в рамках любого проявления чувств — от ужаса до любви. Смех приносит облегчение. Шутка состоит из двух частей — завязки и «удара». Завязка создает напряжение, пусть даже на мгновение, показывая опасность, секс или затрагивая запретные скабрезные темы, а затем наносится удар, вызывающий взрыв смеха. Когда же наступает этот решающий момент? Комик ощущает его на уровне интуиции, но одно знает наверняка: нельзя наносить удар за ударом, иначе аудитория заскучает.

Но об одном исключении сказать надо: история может идти от позитивного к позитивному или от негативного к негативному, но только если контраст между этими событиями настолько велик, что прошлое приобретает оттенок противоположного свойства. Представьте себе два события. Влюбленные спорят и расстаются. Негативное событие. Затем один из них убивает другого. Такой поворот носит настолько сильный негативный характер, что первоначальная ссора начинает оцениваться положительно. После убийства зрители вспоминают о разрыве отношений и думают: «Тогда они хотя бы разговаривали друг с другом».

Если контраст между эмоциональными зарядами огромен, оценка событий может меняться от позитивной к позитивной без излишней сентиментальности или от негативной к негативной без искусственной серьезности. Однако если, как и положено, меняется только уровень эмоций, то сила повторной эмоции оказывается вдвое меньше, чем ожидалось, а при следующем повторении заряд меняется на противоположный.

Закон снижения эффективности применим практически ко всему в нашей жизни, за исключением секса, который, похоже, оказывает одно и то же воздействие даже при бесконечном повторении.

После того как изменение ценности вызывает у человека эмоцию, возникает чувство. Чувства и эмоции часто путают, однако это совсем не одно и то же. Эмоция — кратковременное переживание, которое быстро достигает своей высшей точки и исчезает. Чувство более длительно и устойчиво, оно может не покидать нас на протяжении дней, недель и даже лет. Кроме того, довольно часто определенное чувство может стать для человека доминирующим. Каждая основная эмоция — удовольствие и боль — имеет множество вариантов. Так какую конкретно негативную или позитивную эмоцию должны пережить зрители? Ответ может быть найден в области тех чувств, которые ее сопровождают. Краска преображает карандашный рисунок, оркестр помогает услышать всю красоту мелодии, а чувство придает эмоции своеобразие.

Предположим, мы имеем дело с человеком, которому нравится его жизнь, устраивают отношения, сложившиеся с другими людьми, и карьерное продвижение. Затем он получает сообщение о смерти любимой женщины. Он, конечно, станет горевать, но со

временем придет в себя и будет жить дальше. Или представьте, что существование этого человека ужасно, он живет в состоянии постоянного стресса и его приводит в уныние все, за что бы он ни взялся. Тогда, получив неожиданное известие о смерти любимой, он вполне может последовать за ней.

В кинематографе под чувством подразумевают настроение, которое создается с помощью особого света и цвета, темпа действия и монтажа, подбора актеров, стиля диалогов, технологии производства и музыкального сопровождения. Совокупность всех структурных особенностей создает определенное настроение. Как и завязка, оно является формой предопределения, способом подготовки или формирования зрительских ожиданий. Если динамика сцены определяет выбор позитивного или негативного заряда эмоции, то настроение кадр за кадром придает ей специфические особенности.

Следующий набросок, например, придуман для того, чтобы вызывать позитивные эмоции. Некогда расставшиеся любовники не разговаривали друг с другом более года. Без любимой женщины жизнь героя приняла опасный оборот. Отчаявшийся и разорившийся, он возвращается в надежде одолжить деньги. В начале сцены две ценности, которые имеют негативный заряд: стремление выжить и любовь.

Он стучит в ее дверь. Она видит его на пороге и отказывается впустить. Он поднимает шум, достаточный, чтобы побеспокоить соседей, в надежде, что это заставит ее пригласить его в дом. Она снимает телефонную трубку и грозит вызывать полицию. Он называет ее обманщицей и кричит через дверь, что оказался в страшной беде и тюрьма, возможно, единственное безопасное для него место. Она громко отвечает, что такой вариант ее вполне устраивает.

Испуганный и злой, он выламывает дверь. Но, взглянув ей в лицо, понимает: таким образом вряд ли можно одалживать деньги. Он лихорадочно рассказывает об угрозах ростовщиков переломать ему руки и ноги. Но слышит не сочувствие, а смех и слова о том, что будет хорошо, если они проломят ему еще и голову. Он заливается слезами и ползет к ней на коленях, умоляя о помощи. Его безумный вид вызывает у нее страх, и она достает из ящика стола пистолет, чтобы напугать его. Он хохочет и говорит, что помнит, как год назад дал ей этот пистолет, но у него сломан боек. Она с усмешкой отвечает, что отремонтировала его, и в качестве доказательства стреляет в стоящую недалеко от него лампу.

Он хватает ее за руку, они падают и начинают кататься по полу, пытаясь достать до пистолета, и вдруг просыпается то чувство, которое они не испытывали более года. Они начинают заниматься любовью рядом с разбитой лампой и развороченной дверью. В его голове проносится: «Это может сработать», но сразу же возникает брешь между ним... и его телом. Улыбаясь, она решает, что в том-то и заключается его истинная проблема. Поддавшись чувству жалости и сострадания, она решает вернуть его в свою жизнь. Сцена заканчивается позитивно: он получает ее помощь, а их любовь возрождается.

Если зрители сопереживают персонажам, то переход от негатива к позитиву должен пробудить в них положительный отклик. Но *какой?* Вариантов много.

Допустим, сценарист хочет, чтобы все происходило в разгар летнего дня, на окнах стояли яркие красивые цветы, а дома утопали в зелени деревьев. Продюсер приглашает на главные роли Джима Кэрри и Миру Сорвино. Режиссер снимает их в полный рост. Вместе они создают комическое настроение. Комедия требует яркого освещения и цвета, среднего и общего плана съемок, потому что комики играют всеми частями тела. Кэрри и Сорвино блестящие шутники. Аудитория обязательно почувствует уколы страха, приправленного смехом, когда Кэрри будет врываться в дом, Сорвино начнет доставать пистолет и когда оба попробуют заняться любовью. Стоит ей позволить ему остаться, как последует взрыв радости.

Но давайте представим, что все происходит глубокой ночью, свет луны и уличных фонарей выхватывает из темноты дом, стоящий в тени деревьев, которые стонут под порывами ветра. Режиссер снимает с угла и отдает распоряжение приглушить цвета.

Продюсер приглашает для съемок Майкла Мэдсена и Линду Фьорентино. В сцене не изменен ни один кадр, однако теперь она пропитана настроением *триллера.* У нас душа будет уходить в пятки из-за опасений, что один из них не выйдет оттуда живым. Представьте, как Мэдсен ломает дверь, Фьорентино хватается за пистолет и оба вступают в отчаянную борьбу. Когда в конце концов они окажутся в объятиях друг друга, мы вздохнем с облегчением.

Дуга сцены, последовательности или акта определяет основную эмоцию. Настроение придает ей конкретные черты. *Однако настроение не должно замещать эмоцию.* Если нам хочется пережить какое-либо настроение, мы идем на концерт или в музей, а за получением осмысленного эмоционального опыта обращаемся к рассказчику. Плохо, когда сценарист пишет сцену, где в экспозиции ничего не меняется, затем делает местом действия сад, освещенный лучами заходящего солнца, полагая, что прекрасное настроение возобладает над всем остальным. Ему удается всего лишь создать никому не нужный и слабый текст, который придется «вытягивать» режиссеру и актерам. Не подходящая для инсценировки экспозиция вызывает скуку при любом освещении. Фильм — это не художественная фотография.

ПРИРОДА ВЫБОРА

Поворотный пункт строится вокруг того выбора, который персонаж делает под давлением, стараясь определить действие, необходимое для достижения стоящей перед ним цели. Природа человека такова, что каждый из нас всегда выбирает «хорошее» или «правильное», *исходя из того, что мы сами считаем «хорошим» или «правильным».* По-другому и быть не может. Следовательно, когда персонаж попадает в ситуацию, где ему приходится выбирать между добром и злом, правильным и неправильным, зрители, зная его предпочтения, могут заранее предположить, каким будет этот выбор.

Выбор между хорошим и плохим или правильным и неправильным вообще нельзя считать выбором.

Представьте себе Аттилу, царя гуннов, который, подойдя к границам Европы пятого века, оглядывает свои войска и думает: «Должен ли я вторгаться в эти земли, убивать, насиловать, грабить, жечь и разорять... или мне следует вернуться домой?» Для Аттилы такого выбора вообще не существует. Он должен вторгаться, убивать, грабить и разорять. Он провел десятки тысяч своих воинов через два континента не для того, чтобы, вплотную приблизившись к своей цели, повернуть назад. Однако его жертвы воспринимают такое решение как преступное. Но это их точка зрения. Вполне вероятно, что для Аттилы сделанный им выбор не только правомерен, но и нравственен. Без сомнения, как и многие другие великие тираны, он считал, что выполняет священную миссию.

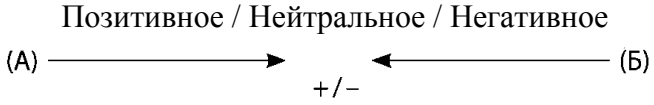
Или возьмем более близкий нам пример. На улице вор бьет дубинкой по голове женщину, чтобы взять из ее кошелька пять долларов. Возможно, он знает, что это безнравственно, однако такие понятия, как нравственно/безнравственно, правильно/неправильно и законно/незаконно, часто не связаны друг с другом. Вполне вероятно, он сразу же пожалеет о том, что сделал, но в момент убийства, *если исходить из точки зрения вора,* не сделает ни одного движения, пока не убедит себя, что его выбор правильный.

Если мы не понимаем, что человек способен поступать правильно или хорошо, только веря в это или логически обосновывая свои действия, то мы мало что смыслим в этой жизни. Выбор между хорошим и плохим или правильным и неправильным очевиден и прост.

Настоящий выбор — это дилемма. Она возникает в двух случаях. Во-первых, если приходится *выбирать между двумя несовместимыми вещами:* для персонажа

существуют две желаемые вещи, ему хочется иметь обе, но обстоятельства вынуждают выбрать только одну. Во-вторых, когда речь идет о том, чтобы *выбрать меньшее из двух зол:* есть две нежелательные для персонажа вещи, обе ему не нужны, но ситуация заставляет сделать выбор. Подобный выбор служит ярким выражением его человеческой сущности и мира, в котором он живет.

Принцип дилеммы известен писателям со времен Гомера, они понимали, что история, рассказывающая о двусторонних отношениях, не может быть долгой и простой конфликт между героем А и героем Б не удовлетворит читателей.

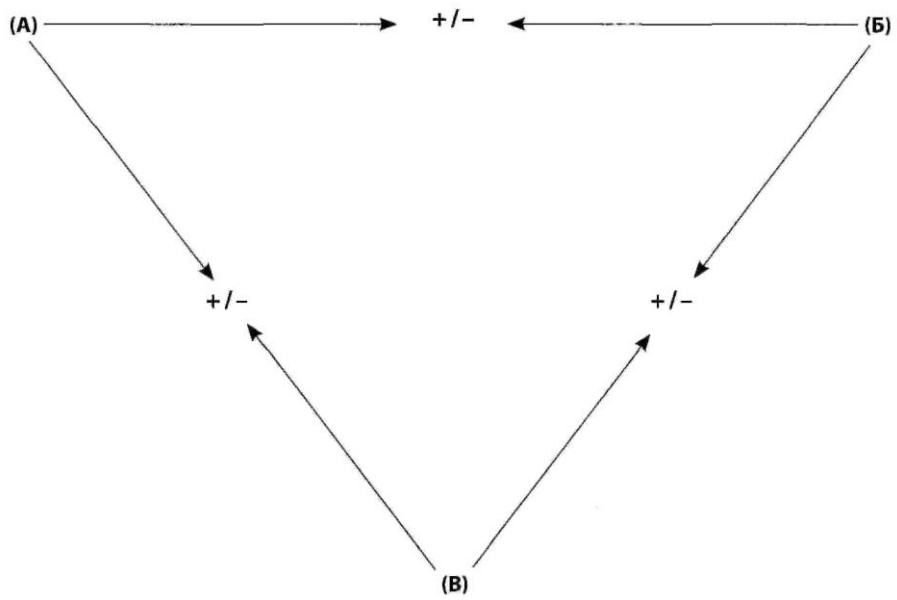


Двусторонний конфликт — это не дилемма, а колебание между позитивным и негативным. Например, такие вопросы, как «она любит меня / она любит не меня», «она любит меня / она не любит», заставляют метаться между плохим и хорошим и оказываются без ответа. И решение этих проблем не только наводит скуку своей повторяемостью, но и не имеет конца.

Если мы попробуем придумать позитивную кульминацию этой модели, при которой главный герой поверит в утверждение «она меня любит», зрители выйдут из кинотеатра, думая: «Подожди до завтра, когда тебя снова не будут любить». А если сделаем кульминацию негативной — «она меня не любит», — аудитория начнет предполагать: «Она вернется. Она всегда так делала». Даже если мы убьем чью-то возлюбленную, это не будет настоящим концом, потому что герой будет размышлять над тем, любила ли она его, и зрители тоже будут пытаться найти ответ, который так и не был дан.

В качестве примера рассмотрим две истории: в одной удовольствие постоянно чередуется с болью, а в основе другой лежит внутренняя дилемма. Это фильмы «Бетти Блю» (Betty Blue, в российском прокате — «37,2 градуса по утрам». — *Прим. пер.)* и «Красная пустыня» (The Red Desert). В первом главная героиня Бетти (Беатрис Далль) переходит от одержимости к безумию, а затем ее настигает кататония. У нее возникают импульсивные желания, но она никогда не принимает правильных решений. Во втором фильме героиня по имени Джулиана (Моника Витти) сталкивается с трудным выбором: найти убежище в утешающих фантазиях или осмыслить жестокую реальность, предпочесть безумие или боль. Притворно минималистичная картина «Бетти Блю» представляет собой длящийся более двух часов моментальный снимок жертвы шизофрении, которая принимает страдания за настоящую драму. «Красная пустыня» — шедевр минимализма, где показан человек, раздираемый ужасными внутренними противоречиями.

Для того чтобы придумать и воплотить настоящий выбор, мы должны создать ситуацию с участием трех сторон. В фильме, как и в жизни, значимые решения трехгранны.



Как только мы добавляем персонаж В, создается материал, позволяющий избежать повторений. Во-первых, к трем вариантам возможных отношений между персонажами А и Б — например, позитивные/негативные/нейтральные или любовь/ненависть/безразличие, — мы прибавляем такие же три вида отношений между А и В, а также между Б и В. Таким образом, у нас появляется девять возможностей развития действия. Можно объединить А и Б против В, А и В против Б, Б и В против А. Или погрузить их всех в любовь, или в ненависть, или в безразличие. Треугольник обеспечивает нам более двадцати вариантов отношений, а этого более чем достаточно, чтобы двигаться вперед без повторений. Добавление четвертого элемента поможет создать сложно взаимосвязанные треугольники и придумать практически бесконечное количество меняющихся взаимоотношений.

Кроме того, треугольная структура обеспечивает полноценное завершение истории. Если речь идет о двусторонних отношениях, когда персонаж А колеблется между Б и не-Б, конец фильма остается открытым. А когда отношения носят трехсторонний характер и А приходится выбирать между Б и В, то выбор А позволяет закончить фильм так, что его концовка приносит удовлетворение. Вне зависимости от того, представляют ли Б и В меньшее из двух зол или нечто несовместимое, главный герой не может получить и то и другое. Счет должен быть оплачен. Ему придется кем-то рисковать или потерять его, чтобы обрести другого. Если, к примеру, персонаж А бросит В, чтобы остаться с Б, зрители почувствуют: ему действительно пришлось сделать выбор. Персонаж В принесен в жертву, и это необратимое изменение завершает историю.

Наиболее впечатляющие дилеммы возникают в ситуации, когда герою приходится одновременно делать выбор между несовместимыми вещами и искать меньшее из двух зол. Так, в *фантастической мелодраме* «Дона Флор и два ее мужа» (Dona Flor and Her Two Husbands) Дона (Соня Брага) сталкивается с необходимостью выбирать между новым мужем, сердечным, надежным, верным, но скучным, и бывшим мужем, сексуальным, волнующим, но мертвым (хотя наедине с ней его призрак присутствует в виде человека из плоти и крови и демонстрирует прежнюю сексуальную ненасытность). Так страдает она галлюцинациями или нет? Как должна поступить вдова? Ей приходится выбирать между приятной, но скучной жизнью нормального человека и странными, даже безумными приключениями, приносящими эмоциональное удовлетворение. Она принимает мудрое решение: выбирает сразу и то и другое.

Работа настоящего художника всегда предлагает выбирать между уникальными, но несовместимыми желаниями: это могут быть два человека, человек и образ жизни, два образа жизни, два идеала, два аспекта собственного «я» — речь идет о противоречивых желаниях реальных или вымышленных, которые автор придумывает на любом уровне

конфликта. Однако основной принцип остается неизменным: это должно быть не сомнение, а дилемма, когда герой вынужден выбирать не между правильным и неправильным, хорошим и плохим, а между позитивными или негативными желаниями, имеющими равную силу и ценность.

11. АНАЛИЗ СЦЕНЫ

ТЕКСТ И ПОДТЕКСТ

Как структуру личности можно раскрыть посредством психоанализа, так и конфигурация внутренней жизни истории определяется при помощи похожего исследования. Если мы сможем задать правильные вопросы, то сцена, которая во время чтения буквально проносится мимо и благодаря этому скрывает свои изъяны, замедлит движение, раскроется и выдаст все секреты.

Когда вы ощущаете, что сцена выполняет свою функцию, не стоит заниматься ее исправлением. Однако первый вариант сценария нередко бывает неудачным или слишком надуманным. Тогда мы начинаем снова и снова переписывать диалоги, надеясь, что сможем вдохнуть в него жизнь... пока не оказываемся в тупике. А все потому, что проблема связана не с тем, как проявляется активность персонажей, а с их поступками: важно не внешнее поведение героев, а то, что они *делают,* скрываясь за своими масками. Сцена состоит из кадров, и недостатки плохо структурированной сцены следует искать в изменении поведения героев. Чтобы понять, почему она не получилась, необходимо целое поделить на части. Следовательно, анализ следует начинать с отделения текста от подтекста.

Текст представляет собой поверхностный уровень произведения искусства, который воспринимается чувствами. В кинематографе это экранные образы и фонограмма, состоящая из диалогов, музыки и звуковых эффектов. То, что мы видим. То, что говорят люди. То, что они делают. Подтекст подразумевает жизнь, скрывающуюся за поведением персонажей, а именно их мысли и чувства, известные или не известные нам.

Ничто не является тем, чем кажется. Этот принцип требует от сценариста постоянного осознания «двуличности» жизни, а также понимания того, что все происходит как минимум на двух уровнях и поэтому он должен соблюдать правило одновременной двойственности: во-первых, давать вербальное описание воспринимаемого чувствами поверхностного уровня жизни, включающего в себя изображение и звук, разного рода деятельность и разговоры; во-вторых, создавать внутренний мир, наполненный осознанными и безотчетными желаниями, действиями и реакциями, побуждениями и личностными проявлениями, обусловленными генетическими особенностями человека и его практическими навыками. Одним словом, в истории все происходит так же, как и в жизни: правду необходимо прикрывать маской, то есть истинные мысли и чувства персонажей прятать за их словами и поступками.

Старая голливудская поговорка гласит: «Если сцена рассказывает о том, о чем рассказывает, у вас серьезные проблемы». Иными словами, для сцены написаны диалоги и действия, в которых самые глубокие мысли и чувства персонажей выражаются с помощью того, что они говорят и делают, то есть подтекст включен непосредственно в текст сценария.

К примеру, написано следующее: два привлекательных молодых человека сидят за столом, на котором стоят свечи, и их свет отражается в хрустальных бокалах и глазах влюбленных. Занавески на окне колышет легкий ветерок. На заднем плане звучит ноктюрн Шопена. Молодые люди склоняются над столом, берутся за руки и жадно смотрят друг другу в глаза, говоря: «Я люблю тебя, я люблю тебя»... *и при этом не имеют в виду ничего другого.* Эта сцена совершенно не годится для показа на экране, и ее ждет бесславный конец.

Актеры не марионетки, всего лишь имитирующие жесты и открывающие рот. Это художники, творящие на основе материала, который они берут в подтексте, а не тексте. Они создают характеры, двигаясь изнутри наружу — от невысказанных, даже подсознательных мыслей и чувств к внешним поведенческим проявлениям. Актеры всегда

говорят и делают то, что требует от них сценарий, но источники для творчества находят во внутренней жизни человека. В описанной выше сцене эта жизнь и подтекст отсутствуют. Она не подходит для показа, потому что в ней нечего играть.

Размышляя над увиденным в кинотеатре, мы понимаем, что встречаемся с подтекстом на протяжении всей своей жизни. Экран прозрачен. Разве во время просмотра фильма мы не читаем мысли героев и не вникаем в их переживания? Мы постоянно говорим себе: «Я знаю, что эта героиня думает и чувствует *на самом деле.* Мне известно это лучше, чем ей самой и тому парню, с которым она разговаривает, ведь он занят только своими делами».

В жизни мы задерживаем свой взгляд только на внешних проявлениях событий. Обремененные собственными потребностями, конфликтами и мечтами, мы редко способны сделать шаг назад и спокойно понаблюдать за тем, что происходит внутри другого человека. Время от времени мы помещаем пару, сидящую в углу кафе, в рамку и создаем собственный кинокадр, который позволяет нам увидеть скуку, прячущуюся за их улыбками, или взаимную надежду, скрытую за болью, переполняющей их глаза. Однако так бывает редко и лишь на мгновение. А во время просмотра фильма мы постоянно стараемся увидеть то, что скрыто за выражением лиц и поступками персонажей, и проникнуть в самые глубины невысказанного и неосознанного.

Вот почему мы обращаемся к рассказчику, выступающему в роли проводника, и он выводит нас за пределы предполагаемого к тому, что *есть*... на всех уровнях, причем не на протяжении одного мгновения, а от начала и до конца истории. Сценарист, предлагая свою историю, доставляет нам удовольствие сидеть в темном зале кинотеатра и видеть за внешней стороной жизни те мысли и чувства, которые скрыты за словами и действиями.

Так как же писать любовную сцену? Предположим, два человека меняют колесо автомобиля. Пусть сцена станет самым настоящим справочником по замене спущенных шин, а все диалоги и действия будут связаны с домкратом, гаечным ключом, колпаком и гайками: «Подай мне это, пожалуйста». «Осторожно». «Не испачкайся». «Позволь мне... ой». Актеры будут интерпретировать реальные действия, описанные в сцене, поэтому оставьте им возможность воплотить романтические отношения изнутри. Когда их глаза встретятся и вспыхнут, мы будем знать, что происходит, потому что все выразится в виде невысказанных мыслей и эмоций. Как только мы увидим то, что скрывается за внешней стороной их общения, наши лица озарит понимающая улыбка: «Смотри-ка, они не просто меняют колесо. Он думает, что она очень привлекательна, и ей это известно. Мальчик встретил девочку».

Другими словами, пишите так, будто все происходит в жизни. Ведь если мы предложим прекрасным актерам сняться в сцене со свечами, они сразу же почувствуют фальшь, откажутся в ней играть, уйдут и вернутся, только когда сцену удалят из сценария или перепишут. Если среди актеров не найдется человека, обладающего достаточным влиянием, чтобы потребовать переделки сцены, они сделают следующее: внесут в нее свой подтекст вне зависимости от того, имеет он какое-либо отношение к данной истории или нет. Хорошие актеры никогда не встанут перед камерой, не имея подтекста, который могут сыграть.

Например, актер, вынужденный участвовать в сцене со свечами, может возмутиться следующим образом: «Столько стараний, и все для того, чтобы создать подобную сцену? Зачем нужны все эти свечи, тихая музыка, развевающиеся занавески? Почему бы им просто не посидеть перед телевизором с тарелкой макарон, как делают все нормальные люди? Что *неправильно* в их отношениях?» Разве так бывает в жизни? Когда появляются свечи? Когда все прекрасно? Нет. В подобных случаях мы берем тарелку с макаронами и садимся перед телевизором. Исходя именно из этого понимания, актер будет создавать подтекст. Тогда, глядя на экран, мы подумаем: «Он говорит, что любит ее, и, может быть, так оно и есть. Но посмотрите, он боится потерять ее. Он в отчаянии». Или другой подтекст: «Он говорит, что любит ее, но, похоже, подводит к плохим новостям. Он собирается бросить ее».

Сцена рассказывает не о том, что она показывает, а о чем-то еще. И именно это что-то — попытка вернуть любовь девушки или подготовка к разрыву — заставляет сцену работать. В любой сцене всегда присутствует подтекст, внутренняя жизнь, который отличается от текста или противоречит ему. Учитывая это, актер исполняет многоуровневую роль, позволяющую увидеть правду, проявляющуюся во взгляде, голосе и жестах.

Мы не утверждаем, что людям свойственна неискренность. Как известно, при посторонних все маскируют свои чувства. Мы говорим и делаем то, что полагается, даже если думаем и чувствуем совершенно иное. Так приходится поступать. Мы не показываем всем, что думаем и чувствуем на самом деле. Если все начнут вести себя так, жизнь превратится в сумасшедший дом. Ведь именно в случае подобного поведения вы понимаете, что разговариваете с душевнобольным. Сумасшедшие — это те несчастные, которые утратили способность к внутренней коммуникации и говорят и делают именно то, что думают и чувствуют, поэтому и безумны.

По правде говоря, никто, даже сумасшедший, не может в полной мере выразить то, что происходит у него внутри. Неважно, насколько сильно в нас желание продемонстрировать самые сокровенные чувства, они ускользают от нас. Мы никогда не сможем рассказать всю правду, потому что на самом деле редко ее знаем. Рассмотрим ситуацию, когда мы отчаянно хотим проявить самые искренние мысли и чувства, — на приеме у психоаналитика. Пациент лежит на кушетке, выворачивая наизнанку свою душу. Он хочет, чтобы его поняли. Никаких недомолвок. Никаких запретных тем. А чем занимается психоаналитик, пока обнажаются самые ужасные мысли и желания? Тихо кивает и делает записи. И записывает он не то, что *говорится,* а некий секрет и те подсознательные истины, которые скрываются за душераздирающими признаниями пациента. Ничто не является тем, чем кажется. Нет текста без подтекста.

Однако это не означает, что мы не можем писать сильные диалоги, в которых отчаявшиеся люди пытаются сказать правду. Просто за наиболее страстными моментами сценария должен быть скрыт еще один, более глубокий уровень.

В фильме «Китайский квартал» (Chinatown) Эвелин Малрэй выкрикивает: «Она моя сестра и моя дочь. Мой отец и я...» Но при этом она не говорит: «Пожалуйста, помоги мне». Ее отчаянное признание — на самом деле призыв о помощи. Подтекст: «Я не убивала своего мужа; это сделал мой отец... чтобы заполучить моего ребенка. Если ты арестуешь меня, он заберет ее. Пожалуйста, помоги». В следующем кадре Гиттес говорит: «Мы должны вывезти тебя из города». Нелогичный ответ, который имеет конкретный смысл. Подтекст: «Я понял все, что ты сказала. Теперь я знаю, это сделал твой отец. Я люблю тебя и готов рискнуть жизнью, чтобы спасти тебя и твоего ребенка. А затем я найду того ублюдка». Все это скрыто за внешней стороной сцены, и зрители видят естественное поведение без фальшивых «раздражающих» диалогов, а кроме того, получают удовольствие от постижения происходящего.

В «Звездных войнах» (Star Wars) Дарт Вейдер предлагает Люку вместе управлять вселенной, чтобы «навести в ней порядок», и тот отвечает попыткой самоубийства. Такую реакцию нельзя считать логичной, но она имеет конкретный смысл, ведь Люк и зрители понимают подтекст, скрытый за словами Вейдера: «навести порядок» означает «и поработить миллиарды». Когда Люк пытается убить себя, мы прочитываем героический подтекст: «Я скорее умру, чем стану частью твоей дьявольской затеи».

Персонажи могут произносить и делать все, что только придет вам в голову. Однако ни один человек не способен говорить абсолютную правду или действовать в соответствии с ней, поскольку всегда существует подсознательная сторона жизни, и сценарист должен передать все в подтексте. И когда зрители воспринимают его, сцена выполняет свою функцию.

Данный принцип распространяется на романы, написанные от первого лица, на театральные монологи, а также на то, что наговаривается прямо в камеру, или на

дикторский текст. Ведь даже если кто-то разговаривает непосредственно с вами, это вовсе не означает, что он знает правду или может ее рассказать.

Когда в фильме «Энни Холл» (Annie Hall) Элви Сингер (Вуди Аллен) говорит, обращаясь к зрителям и «признаваясь» в своих страхах и недостатках, то тоже лжет, лицемерит, приукрашивает, преувеличивает и ищет объяснения, делая все это в попытке завоевать наше расположение и убедить самого себя, что с ним все порядке.

Подтекст присутствует, даже когда персонаж находится в одиночестве. Ведь если нас никто не видит, мы сами наблюдаем за собой. Надеваем маску, чтобы спрятать свое истинное «я» от самих себя.

Маски носят не только отдельные люди, но и целые организации, они нанимают специалистов по общественным связям, чтобы маски выглядели естественно. Это очень хорошо показано в сатирическом фильме по сценарию Пэдди Чаефски «Больница» (Hospital). Все сотрудники, одетые в белые халаты, ведут себя как заботливые и высококлассные профессионалы. Но если вы когда-либо работали в медицинском учреждении, то знаете, что там незримо присутствует алчность, эгоизм и некоторый элемент безумия. Если хотите умереть, отправляйтесь в больницу.

Постоянная двойственность жизни присуща даже неодушевленным предметам. В адаптированном сценарии Роберта Россена по роману Мелвилла «Билли Бадд» (Billy Budd) военный корабль ночью стоит на якоре в районе тропиков. На небе мерцают бесчисленные звезды, их свет отражается в темной и спокойной воде. Невысоко над горизонтом желтеет полная луна, освещая нос судна. Обвисшие паруса шевелит легкий бриз. На вахте стоит суровый и злобный каптенармус Клэггерт (Роберт Райан). Билли (Тэрэнс Стэмп) не спится, он выходит на палубу, останавливается рядом с Клэггертом и говорит, что вечер прекрасен. Клэггерт отвечает: «Да, Билли, ты прав, но помни: под сверкающей поверхностью скрывается целая вселенная скользких чудовищ». Даже природа надевает на себя маску.

МЕТОДИКА АНАЛИЗА СЦЕНЫ

При анализе сцены необходимо исследовать модели поведения на уровне текста и подтекста. После тщательного изучения вам станут видны все дефекты. Ниже приводится описание процесса, который поможет раскрыть все секреты сцены. Он состоит из пяти этапов.

Первый этап: определение конфликта

Прежде всего спросите себя, что является движущей силой сцены, мотивирует и обеспечивает ее развитие. Эту функцию могут выполнять любой персонаж или сила, даже неодушевленный объект или явление природы. Затем найдите их в тексте и подтексте и ответьте на вопрос: что он (или она) хочет? Желание всегда ключ к действию. Сформулируйте это желание (или, как говорят актеры, цель сцены) с помощью неопределенной формы глагола, например «сделать это...» или «получить то...».

Затем просмотрите сцену и спросите себя: какие силы антагонизма препятствуют достижению этого желания? Они могут существовать на любом уровне конфликта или на нескольких сразу. Определив источник противодействия, ответьте на вопрос: чего хотят эти силы? И в данном случае лучше, если ответ будет дан с помощью неопределенной формы глагола: «не делать то...» или «получить вот это взамен...». Если сцена написана хорошо, при сравнении набора фраз, выражающих желание обеих сторон, вы увидите, что они противоречат друг другу.

Второй этап: фиксирование начальной ценности

Определите, о какой ценности идет речь в сцене, и зафиксируйте заряд, позитивный или негативный, которым она обладает во вступительной части. Например: «Свобода. Для

главного героя имеет негативный заряд, так как он пленник собственного всепоглощающего честолюбия». Или: «Вера. Позитивна для главного героя, так как он верит, что Бог поможет ему справиться с проблемой».

Третий этап: разделение сцены на кадры

Кадр — это чередование «действие-реакция» в поведении человека. Внимательно рассмотрите первое действие сцены на двух уровнях. Сначала снаружи, с точки зрения поверхностного восприятия поведения персонажа, а затем загляните под внешний слой, чтобы понять, что он делает на самом деле. Обозначьте это *подтекстовое действие,* например, так: «умоляет». Постарайтесь подобрать слово или фразу, которые не только указывают на действие, но и отражают чувства персонажа. В частности, слово «просит» предполагает, что герой действует немного официально, а фраза «стелется у ее ног» передает полную покорность.

Фразы, отображающие действие в подтексте, не описывают поступки персонажа буквально: они носят более глубокий характер и придают дополнительные эмоциональные оттенки основному действию.

Теперь просмотрите сцену, чтобы понять, какую реакцию вызвало действие, и опишите ее. Например: «игнорирует мольбы».

Эта смена действия и реакции образует кадр. Он продолжается, пока персонаж А «стелется у ее ног», а персонаж Б «игнорирует мольбы». Даже если это повторяется несколько раз, кадр останется тем же самым. Новый не начнется, пока не произойдет явное изменение поведения.

Если, к примеру, персонаж А перестанет «стелиться» и начнет «угрожать оставить ее», а реакция персонажа Б сменится с «игнорирует» на «смеется над этой угрозой», то начнется второй кадр «угрожает/смеется», который продлится до тех пор, пока поведение А и Б не изменится в третий раз. После этого анализ сцены следует продолжить, разбивая ее на отдельные кадры.

Четвертый этап: фиксирование заключительной ценности и ее сравнение с начальной

В конце сцены изучите жизненную ситуацию персонажа, обладающую ценностью, и опишите ее с точки зрения того, каким зарядом, позитивным или негативным, она обладает. Сравните записи с тем, что было сделано на втором этапе. Если описания совпадают, то произошедшее в этот период не является событием. Ничего не изменилось, следовательно, ничего и не произошло. Экспозиция, возможно, удовлетворит аудиторию, однако сцена получается безжизненной. В случае изменения ценности сцена удалась.

Пятый этап: изучение кадров и определение места поворотного пункта

Начните с начального кадра и просмотрите фразы, описывающие поступки персонажа. Когда вы проследите все действия и вызванные ими реакции до конца сцены, то у вас появится форма, или модель. В хорошо структурированной сцене даже те поступки героев, которые кажутся случайными, должны иметь дугу и цель. На самом деле в таких сценах ощущение произвольно появляющихся кадров достигается благодаря тщательной работе над структурой сцены. В рамках дуги выявите момент, когда открывается серьезная брешь между ожиданиями и результатом, которая определяет появление в данной сцене конечных ценностей, претерпевших изменение. Именно этот момент является поворотным пунктом.

Применение данной методики мы рассмотрим на примере анализа структуры двух сцен из известных фильмов.

«КАСАБЛАНКА»

В фильме «Касабланка» (Casablanca) кульминация в середине акта происходит в рамках единства времени и места, что позволяет выделить личностный конфликт и выразить основное действие с помощью слов.

СИНОПСИС

Рик Блейн, борец против нацизма, и норвежка Ильза Люнд встречаются в Париже в 1940 году. Они влюбляются друг в друга, и начинается роман. Он просит ее выйти за него замуж, но она уклоняется от ответа. Имя Рика включено в список тех, кого планирует арестовать гестапо. Накануне вторжения нацистов любовники договариваются встретиться на вокзале и вместе сбежать из города. Но Ильза не появляется. Вместо этого она присылает записку, в которой пишет, что любит Рика, но они больше никогда не увидятся.

Проходит год. Рик становится владельцем кафе в Касабланке. Он ни с кем не контактирует и старается сохранять нейтралитет в отношении как частных дел, так и политических. Он говорит: «Я не стану подставлять свою шею ради кого-то». Он очень много пьет и чувствует, что убил свое прежнее «я». Затем в кафе входит Ильза под руку с Виктором Ласло, известным лидером сопротивления. Влюбленные встречаются вновь. За коктейлем, когда они мило беседуют, их страсть становится явной. Ильза уходит с Ласло, а Рик сидит в темноте, пьет всю ночь и ожидает ее прихода.

После полуночи она снова появляется в кафе. Но Рик уже сильно пьян и заливается хмельными слезами. Ильза осторожно говорит ему, что восхищается Ласло, но не любит его. Прежде чем она успевает сказать, что любит Рика, он, озлобившийся под действием алкоголя, унижает ее, сравнивая ее рассказ с тем, что кто-то рассказал ему в борделе. Глядя на нее с кривой усмешкой, он старается обидеть ее еще больше: «Скажи, ради кого ты меня бросила? Это Ласло? Или до него были и другие? А может быть, ты не из тех, кто об этом рассказывает?» Этот оскорбительный намек на то, что Ильза распутна, заставляет ее выбежать из кафе, а Рик снова заливается пьяными слезами.

КУЛЬМИНАЦИЯ В СЕРЕДИНЕ АКТА

На следующий день Ильза и Ласло отправляются на поиск выездных виз, которые можно купить на черном рынке. Пока он пытается договориться об их покупке в кафе, она ждет его на улице рядом с бельевой лавкой. Заметив, что она одна, к ней приближается Рик.

Первый этап: определение конфликта

Движущей и инициирующей силой сцены является Рик. Несмотря на внутренний конфликт, вызванный пережитой им болью, когда Ильза отвергла его в Париже, и злостью, которую он подавляет, видя ее с другим мужчиной, его желание очевидно: снова завоевать Ильзу. Нет никаких сомнений в том, что источник антагонизма для него один: Ильза. Ее чувства очень сложны, и в них присутствуют смешанные эмоции, связанные с виной, сожалениями и долгом. Она страстно любит Рика и если бы могла, то вернулась бы к нему; но не может это сделать по известным только ей причинам. Желание Ильзы, столкнувшейся с двумя несовместимыми потребностями, можно сформулировать так: оставить роман с Риком в прошлом и жить дальше. Их намерения, осложненные внутренними конфликтами, противоречат друг другу.

Второй этап: фиксирование начальной ценности

Сценой управляет *любовь*. Оскорбительное поведение Рика в последней сцене обратило эту ценность в негативную, хотя она все еще склоняется в сторону позитива, потому что зрители и Рик видят слабый отблеск надежды. В предыдущих сценах к Ильзе обращались как к «мисс Ильза Люнд», одинокой женщине, путешествующей с Ласло. Рик хочет это

изменить.

Третий этап: разделение сцены на кадры

КАДР 1

ЭКСТ. Базар — БЕЛЬЕВАЯ ЛАВКА
На вывеске написано: «Женское белье». Торговец-араб показывает Ильзе кружевную простыню.

Действие продавца: продает.

АРАБ

Мадмуазель, во всем Марокко
вы не найдете такое сокровище.

Именно в этом момент сзади к ней подходит Рик.

Действие Рика: приближается к ней.

Не оборачиваясь, Ильза чувствует его присутствие. Притворяется, что ее интересует кружево.

Реакция Ильзы: игнорирует его.

Торговец поднимает табличку, на которой написано «700 франков».

АРАБ

Всего семьсот франков.

КАДР 2

РИК

Тебя обманывают.

Действие Рика: защищает ее.

Ильза секунду молчит, чтобы взять себя в руки. Бросает взгляд на Рика, а затем с напускной вежливостью поворачивается к продавцу.

ИЛЬЗА

Спасибо, это неважно.

Реакция Ильзы: отвергает попытку Рика.

Если Рик хочет увести Ильзу от Пасло, первое, что он должен сделать, растопить лед, а это задача не из легких, учитывая взаимные обвинения и гневные эмоции последней сцены. Предупреждение, похоже, задевает торговца-араба, но он не обижается, однако в подтексте есть намек на нечто большее — на ее отношения с Пасло.

КАДР 3

АРАБ

О... леди друг Рика? Для друзей Рика у нас есть
небольшая скидка. Я сказал семьсот франков?
(поднимает новую табличку)
Вы можете купить это за двести.

РИК

Прости, но когда ты вчера зашла ко мне, я был не в том состоянии, чтобы принимать гостей.

Действие Рика: извиняется.

ИЛЬЗА

Неважно.

Реакция Ильзы: снова отвергает его.

АРАБ

О! Для особых друзей
Рика у нас специальная скидка.

Достает третью табличку, на которой написано «100 франков».

Действие Рика в первом кадре, направленное на защиту Ильзы, происходит естественно; извинение во втором кадре выглядит более сложным и неподготовленным. Чтобы скрыть свое смущение, он прибегает к излишней официальности. Ильзу это не трогает.

КАДР 4

РИК

Твой рассказ несколько растревожил меня.
А может быть, причина в бурбоне.

Действие Рика: оправдывается.

АРАБ

У меня еще есть скатерти, салфетки...

ИЛЬЗА

Спасибо, но меня это не интересует.

Реакция Ильзы: отвергает Рика в четвертый раз.

АРАБ

(поспешно выходит)
Только одну минуту... пожалуйста...

Торговец-араб обогащает эту сцену несколькими способами. Он начинает ее в

комическом тоне, уравновешивая тем самым мрачную концовку; он продает кружева, которые привносят намек на свадьбу и сексуальность женского белья; однако самое главное то, что он пытается продать Ильзе Рика.

В своей первой реплике торговец называет Рика сокровищем. Чтобы продемонстрировать могущество Рика, он снижает цену для «друзей Рика». Затем, услышав что-то о прошлой ночи, торговец урезает ее еще больше для «особых друзей Рика».

За этим следует второе замечание Рика по поводу его пьянства, так как он пытается оправдать свое оскорбительное поведение. Ильза не хочет ничего слышать и тем не менее стоит и ждет, и мы можем вполне уверенно предположить, что она делает это не ради кружев.

КАДР 5

Короткое молчание, пока она притворяется, что рассматривает товары.

РИК

Зачем ты вернулась?
Рассказать, почему бросила меня на вокзале?

Действие Рика: просовывает ногу в дверь.

ИЛЬЗА

(тихо)
Да.

Реакция Ильзы: немного приоткрывает дверь.

После того как она четыре раза подряд сказала «нет», Рик хочет услышать «да» в ответ на что угодно. Поэтому он задает вопрос, ответ на который известен заранее. Ее тихое «да» открывает дверь, — возможно, все еще закрытую на цепочку — однако она показывает, что готова поговорить.

КАДР 6

РИК

Что ж, можешь сказать мне сейчас. Я достаточно трезв.

Действие Рика: опускается на колени.

ИЛЬЗА

Не думаю, что мне следует это делать, Рик.

Реакция Ильзы: просит большего.

Молчун Рик в третий раз причиняет себе боль, упоминая о своем пьянстве, что, с

учетом его жесткой мужской манеры общения, звучит как мольба, и это срабатывает. Ильза колеблется, стараясь в мягкой, вежливой форме противостоять ему и продолжая свое представление с покупкой кружев. Ее подтекст можно сформулировать следующим образом: «Для разнообразия такие уговоры хороши. Могу ли я послушать их еще немного?»

КАДР 7

РИК

А почему бы нет? В конце концов,
я потратился на железнодорожный билет.
Мне кажется, я имею право знать.

Действие Рика: перекладывает вину на нее.

ИЛЬЗА

Прошлой ночью я увидела,
что с тобой произошло.
Я могла рассказать это Рику,
которого знала в Париже.
Он бы понял. Но Рик, который смотрел
на меня с такой ненавистью...

Реакция Ильзы: возвращает ему его обвинения.

Между этими двумя людьми существует связь. Каждый, чувствуя себя обиженным, знает уязвимые места другого настолько хорошо, что может с легкостью причинять ему боль.

КАДР 8

ИЛЬЗА

(поворачиваясь, чтобы взглянуть на Рика)
Я скоро уеду из Касабланки, и мы никогда
больше не увидимся. Мы очень мало знали
друг друга, когда были влюблены в Париже.
Если оставим все как есть, то, возможно,
будем вспоминать те дни — не Касабланку,
не прошлую ночь.

Действие Ильзы: прощается.

Рик просто смотрит на нее.

Реакция Рика: отказывается реагировать.

В подтексте слова прощения Ильзы звучат как очевидное прощание. Неважно, насколько вежливо они произносятся и как передают ее любовь к Рику, все равно это отказ: «Давай останемся друзьями, будем помнить хорошие времена и забудем

плохие».

Рик не хочет и думать об этом. Он отказывается реагировать, и в этом заключается его реакция, так как игнорирование чьих-либо действий, несомненно, является реакцией. Вместо ответа он начинает следующий кадр.

КАДР 9

РИК

(тихим напряженным голосом)
Ты бросила меня, потому что не могла это вынести?
Потому что знала, во что превратится наша жизнь, когда
придется все время скрываться от полиции и убегать?

Действие Рика: называет ее малодушной.

ИЛЬЗА

Можешь так думать, если хочешь.

Реакция Ильзы: называет его глупцом.

У Рика был целый год, чтобы размышлять над тем, почему она его бросила, и лучшее объяснение, которое он смог придумать, — ее трусость. Однако она каждый день рискует жизнью рядом с Пасло, поэтому, в свою очередь, старается оскорбить его, прибегнув к холодному сарказму, неявно давая понять: «Меня не волнует, что ты думаешь; только глупцы могут верить в подобный вздор; если хочешь к ним присоединиться, поверь и ты».

КАДР 10

РИК

Что ж, я больше не убегаю.
Теперь я обосновался на новом месте — правда,
прямо над баром, зато достаточно подняться
всего на один этаж. Я буду ждать тебя.

Действие Рика: делает ей сексуальное предложение.

Ильза опускает глаза и отворачивается от Рика, ей на лицо падает тень от широкополой шляпы.

Реакция Ильзы: скрывает свою реакцию.

Несмотря на все отказы Ильзы, Рик чувствует, что она стремится к иному. Он хорошо помнит, как они занимались любовью в Париже, и видел холодного, равнодушного Пасло. Поэтому он старается не упустить шанс и делает ей предложение прямо на улице. И это снова срабатывает. Ильза тоже все помнит, и потому прячет свое вспыхнувшее лицо под шляпой. На секунду Рику кажется, что он почти добился своего, но сдержаться и промолчать не может.

КАДР 11

РИК

Так или иначе,
однажды ты все-таки солжешь Ласло.

Действие Рика: называет ее распутной.

ИЛЬЗА

Нет, Рик. Видишь ли, Виктор Ласло мой муж. И был им...
(пауза, холодно) ...
уже тогда, когда я знала тебя в Париже.

Реакция Ильзы: разрушает его надежду.

Сохраняя самообладание, Ильза с достоинством уходит, оставляя ошеломленного Рика, который неотрывно смотрит ей вслед.

Рик не может вынести боль, причиненную признанием Ильзы. Как и в кульминации предыдущей сцены, он использует для нападения ложное обвинение, предполагающее, что она предаст Пасло, чтобы снова оказаться в его постели. Когда ее во второй раз называют потаскухой, Ильза берет из прошлого самое неприятное для Рика и наносит ему тяжелейший удар. Однако обратите внимание: она не уточняет, что в то время все считали ее мужа мертвым. Взамен она вкладывает в свои прощальные слова ужасный смысл: будучи замужней женщиной, она использовала Рика в Париже, а затем бросила его, когда муж вернулся. Следовательно, она никогда не любила его по-настоящему. Мы знаем из подтекста, что на самом деле все наоборот, однако Рику это неизвестно, и он полностью раздавлен.

Четвертый этап: фиксирование заключительной ценности и ее сравнение с начальной

Основной сюжет совершает резкий поворот от обнадеживающего позитива к негативу такой глубины, что Рик даже представить себе не мог. Ильза не только ясно дала понять, что больше его не любит, но и намекнула: любви никогда и не было. Ее тайное замужество превращает их парижский роман в обман, а Рика в рогоносца.

Пятый этап: изучение кадров и определение места поворотного пункта

1. Приближается к ней/Игнорирует ее
2. Защищает ее/Отвергает его (и араба)
3. Извиняется/Отвергает его
4. Оправдывается/Отвергает его (и араба)
5. Просовывает ногу в дверь/Открывает дверь
6. Опускается на колени/Просит большего
7. Перекладывает вину на нее/Возвращает ему его обвинения
8. Прощается/Отказывается реагировать
9. Называет ее малодушной/Называет его глупцом
10. Делает ей сексуальное предложение/Скрывает свою реакцию
11. Называет ее распутной/Разрушает его надежду

Модель «действие-реакция» формирует быстрое движение кадров. Каждый переход от

действия к реакции завершает предыдущий кадр, подвергая любовь героев все большему риску, требуя от них все больше силы воли и способностей, необходимых для того, чтобы совершать причиняющие боль, даже жестокие действия и одновременно сохранять хладнокровие.

Брешь открывается в середине одиннадцатого кадра, когда выясняется, что во время романа с Риком Ильза была замужем за Ласло. Рик очень хотел ее вернуть, но этот поворотный пункт полностью уничтожил его надежду.

«СКВОЗЬ ТЕМНОЕ СТЕКЛО»

Весь диалог персонажей из «Касабланки» (Casablanca) происходит в условиях внешней неподвижности, а действие кульминации сюжета о Карин и ее «Боге» в фильме «Сквозь темное стекло» (Through a Glass Darkly) перемещается с места на место при незначительных временных изменениях, включает четверых персонажей, остается на уровне внутреннего конфликта и передает главное действие физически.

СИНОПСИС

Для этого фильма Ингмар Бергман разработал мультисюжет, состоящий из шести взаимосвязанных историй. Наиболее сильным является конфликт между Карин и ее «Богом». Молодая женщина страдает шизофренией, сопровождающейся галлюцинациями. В период некоторого просветления сознания ее выпускают из больницы, чтобы она могла отдохнуть вместе с семьей в их доме на одном из островов Балтийского моря. Она борется за сохранение ясности своего сознания, а ее окружают слабые, беспокойные мужчины, которые постоянно обращаются к ней за помощью.

Дэвид, отец Карин, производит впечатление доброго, но эмоционально подавленного человека. Он известный романист, однако его беспокоит недостаток признания его работ критиками. Он предпочитает наблюдать за жизнью с безопасного расстояния и только потом использовать ее в своем творчестве. Карин хочет, чтобы отец был счастлив, и молится за его творческие успехи.

Муж Карин, Мартин, работает врачом. Карин очень нуждается в его понимании и поддержке, а он обращается с ней как с одной из своих пациенток и изводит сексуальными приставаниями.

Единственный действительно близкий Карен человек — это ее брат Фредерик, по прозвищу Минус. Она доверяет ему, рассказывает о своих ужасных галлюцинациях, но он настолько озабочен своей подростковой сексуальностью и отчужденностью в отношениях с отцом, что мало чем может ее утешить. Наоборот, сама Карин, остро чувствующая его страхи, предлагает Минусу утешение.

Вскоре повышенная чувствительность Карен (возможно, даже ее психическая восприимчивость) приводят к возобновлению галлюцинаций. Она слышит голоса, раздающиеся из-за стенки чердака, которые говорят ей, что перед ней предстанет Бог. В страхе она обращается к Мартину, но он только упрекает ее в недостатке секса в их браке. Она ищет помощи у отца, но он мягко, словно ребенка, заставляет ее уйти. Оставшись одна, Карин случайно заглядывает в его дневник и обнаруживает, что интересует своего отца только с точки зрения изучения нового характера для следующего романа. Она пытается рассказать брату о предстоящем чуде явления Бога, но Минус смущен и озабочен только своими желаниями и не понимает ее. Неожиданно безумие Карин принимает сексуальный характер. Воспользовавшись грубой силой, она склоняет брата к инцесту.

Когда Дэвид узнает, что случилось, его поглощает не забота о детях, а жалость к самому себе. Удивительно, но Карин сочувствует ему и, зная, что интересует его только в качестве материала для романа, старается помочь ему разобраться в своей болезни. Вмешивается Мартин, который заявляет о необходимости вернуть Карин в

психиатрическую больницу. Он вызывает скорую помощь и начинает упаковывать вещи.

Первый этап: определение конфликта

Движущая сила сцены — Карин. Она верит голосам, которые слышит, и отчаянно надеется увидеть Бога, причем не только для удовлетворения собственных желаний, но и ради близких ей мужчин. Она хочет показать им свое божество, возможно, заслужить их одобрение, и самое главное, помочь им в их жизни, полной проблем. У Карин два источника антагонизма: во-первых, ее муж. Для Мартина она привлекательна в сексуальном плане, он жалеет ее, но уже не может справляться с ее безумием, поэтому хочет увезти жену от ее «Бога» и вернуть в больницу — в надежности и сохранности. Второй, и более мощный источник, она сама. Пока Карин надеется увидеть божественный свет, подсознание готовится показать ей ад.

Второй этап: фиксирование начальной ценности

Начало сцены наполняет надежда, хотя и в странной форме. Из всех героев Карин вызывает наибольшее сочувствие. Мы хотим, чтобы ее желание увидеть Бога осуществилось. Пусть это безумная фантазия, но она может доставить радость измученной женщине. Кроме того, ранее показанные многочисленные душевные переживания Карин заставляют нас подозревать, что это вовсе не галлюцинации. Мы надеемся на возможность сверхъестественного события и победы Карин над окружающими ее эгоцентричными мужчинами.

Третий этап: разделение сцены на кадры

КАДР 1

ИНТ. Спальня в коттедже — день

Карин и Мартин упаковывают вещи к приезду скорой помощи. Мартин роется в комоде, пытаясь найти рубашку. Карин пытается закрыть переполненный вещами чемодан, но мыслями она где-то далеко.

КАРИН

Твои рубашки постираны,
но не выглажены.

Действие Карин: планирует побег.

МАРТИН

У меня есть рубашки в городе.

Реакция Мартина: скрывает свою вину.

КАРИН

Помоги мне, пожалуйста, закрыть чемодан.

Мартин борется с крышкой чемодана, но лежащая в нем пара туфель мешает защелкнуть замок. Достает туфли и смотрит на них.

МАРТИН

Это мои туфли.

Я могу оставить их здесь.

КАРИН

Почему бы тебе не надеть эти и не оставить те?

МАРТИН

(указывая на пару, которая на нем)
Эти нужно починить.

Он выбрасывает туфли из чемодана и торопливо надевает пиджак. Карин медленно закрывает чемодан.

Этот кадр почти комичен. Карин одевается и собирает вещи, а Мартин, словно мальчишка, нуждающийся в матери, слоняется вокруг. Она — пациентка психиатрической больницы, возвращается к лечению электрошоком, но при этом остается практичной и собранной; он — врач, но нервничает из-за выбора туфель. В рамках текста Карин упаковывает вещи, однако в подтексте планирует свое следующее действие. Мартин слишком озабочен сознанием собственной вины и не замечает, что ее внешнее спокойствие скрывает работу мозга, составляющего план, который позволит ей увидеть «чудо» на чердаке.

КАДР 2

Карин проводит пальцами по чемодану, спокойно и задумчиво.

КАРИН

У тебя есть таблетка от головной боли?

Действие Карин: сбегает к своему «Богу».

МАРТИН

(оглядывая комнату)
Где моя коричневая сумка?

Реакция Мартина: помогает ей.

КАРИН

На кухне.

МАРТИН

(припоминая)
Да, точно.

Мартин бросается в кухню.

ИНТ. Кухня — тот же

Находит свою медицинскую сумку на столе. Он берет из нее несколько таблеток, наполняет стакан водой, затем бежит неслышным шагом через прихожую.

ИНТ. прихожая — тот же

Обратно в спальню.

ИНТ. спальня — тот же

Ему достаточно быстрого взгляда при входе, чтобы понять: Карин ушла. Он оставляет стакан с водой и таблетки и бросается обратно в прихожую

ИНТ Прихожая — тот же

Пытается ее найти.

Карин более проницательна, чем Мартин, однако его погруженность в себя позволяет ей так легко сбежать. Он знает, шизофреников нельзя оставлять одних, но чувство вины из-за того, что снова отвозит ее в больницу, заставляет делать все возможное, чтобы доставить ей удовольствие. Его заботливое отношение вызвано не ее страданиями, а его собственными.

КАДР 3

Он выглядывает за дверь, затем бежит в спальню Дэвида.

ИНТ. Спальня Дэвида — те же

Открывает дверь, видит Дэвида, стоящего у окна.

МАРТИН

Видел Карин?

Действие Мартина: ищет Карин.

ДЭВИД

Нет.

Реакция Дэвида: помогает ему искать.

Когда Мартин в панике выходит, Дэвид идет за ним в прихожую.

ИНТ. Прихожая — те же

Обмениваются неуверенными взглядами.

КАДР 4

Неожиданно они слышат наверху голос Карин, которая что-то шепчет...

Действие Карин: молится.

Мартин готовит успокоительное, а в это время Дэвид поднимается по лестнице.

Реакция Дэвида: бросается к ней.

Реакция Мартина: готовится вернуть ее.

Коридор верхнего этажа

ШЕПОТ Карин становится громче:

КАРИН

(повторяя слова молитвы)
Да, я знаю, я знаю...

Галлюцинации Карин дают мужчинам то, чего они хотят. Для Мартина это возможность вести себя как врач; для Дэвида — увидеть болезнь дочери в наиболее ярком проявлении.

КАДР 5

Дэвид тихо подходит к нежилой чердачной комнате.

ИНТ. Комната на чердаке — те же

Приоткрывает дверь на несколько сантиметров, чтобы заглянуть внутрь.

Точка зрения Дэвида

Через наполовину открытую дверь видна Карин, которая стоит посередине комнаты и неотрывно смотрит на стену, где стоит закрытый шкаф. Голос звучит отстраненно и напоминает молитву, так как она произносит слова почти нараспев.

КАРИН

(обращаясь к стене)
Да, я все понимаю.

Действие Карин: готовится к чуду.

КАМЕРА НА ДЭВИДА

Смотрит на дочь, не в силах отвести глаз от разыгрываемой ею сцены.

КАРИН (за кадром)

Я знаю, осталось уже недолго.

Реакция Дэвида: наблюдает за безумием Карин.

Мартин, держащий в руках медицинскую сумку, присоединяется к Дэвиду. Он смотрит на Карин, которая разговаривает с воображаемым собеседником.

КАРИН (ЗК)

Рада узнать это.
Но мы ждали с удовольствием.

Реакция Мартина: борется со своими эмоциями.

Карин молится голосам, звучащим из-за потрескавшихся обоев, но осознает, что ее ищут, и видит настороженный взгляд отца, скрытый гнев мужа.

КАДР 6

Мартин быстро входит в комнату и направляется к Карин. Она нервно теребит бусы на шее и пристально, с благоговением смотрит на стену и дверь шкафа.

Действие Мартина: прекращает ее галлюцинации.

КАРИН

(обращаясь к Мартину)

Ходи тише! Они говорят,
что он скоро появится. Мы должны быть готовы.

Реакция Карин: защищает свою веру в видение.

КАДР 7

МАРТИН

Карин, мы едем в город.

Действие Мартина: отвлекает ее.

КАРИН

Я не могу сейчас уехать.

Реакция Карин: стоит на своем.

КАДР 8

МАРТИН

Ты ошибаешься, Карин.
(глядя на закрытую дверь стенного шкафа)
Там ничего не происходит.
(обнимая ее за плечи)
Бог не приходит через дверь.

Действие Мартина: отрицает существование ее Бога.

КАРИН

Он может прийти в любую минуту.
И я должна быть здесь.

Реакция Карин: защищает свою веру.

МАРТИН

Карин, это не так.

КАДР 9

КАРИН

Не так громко!
Если не можешь вести себя тихо, уйди.

Действие Карин: приказывает Мартину уйти.

МАРТИН

Пойдем со мной.

КАРИН

Обязательно все портить?
Оставь меня одну.

Дэвид наблюдает от двери, как Карин вырывается из рук Мартина, а тот подходит к стулу, садится и протирает очки.

Реакция Мартина: отступает.

Карин, на самом деле, сильнее Мартина. Он не способен соперничать с ней по силе воли, поэтому сдается и отступает.

КАДР 10

Карин опускается на колени лицом к стене и складывает руки для молитвы.

КАРИН

Марти, дорогой, прости меня за резкость.
Но не мог бы ты опуститься на колени рядом со мной?
Когда ты сидишь там, то выглядишь очень смешно.
Я знаю, ты не веришь, но сделай это ради меня.

Действие Карин: вовлекает Мартина в свой ритуал.

Глаза Мартина наполняются слезами, когда, мучаясь собственной беспомощностью, он подходит к ней и опускается на колени.

Реакция Мартина: уступает ей.

Дэвид все еще наблюдает за происходящим, стоя в дверном проеме.

Карин хочет, чтобы к появлению ее Бога все было идеально, поэтому вовлекает Мартина в свой ритуал.

КАДР 11

Мартин обнимает Карин за плечи, утыкается ей в шею и трется заплаканным лицом о ее кожу.

МАРТИН

Карин, дорогая, дорогая, дорогая.

Действие Мартина: ласкает ее.

Карин это не нравится. Она хватает его руку и отталкивает ее.

Реакция Карин: избавляется от него.

Чувствуя свою беспомощность перед ее безумием, Мартин инстинктивно пытается отвлечь ее от маниакальных мыслей, но его попытки проявить нежность заканчиваются неудачей.

КАДР 12

Карин складывает руки в молитве.

Действие Карин: исступленно молится.

Неожиданно комнату наполняет оглушительный РЕВ. Взгляд Карин перемещается по стене в сторону шкафа.

Реакция «Бога»: возвещает о пришествии «Бога».

КАДР 13

Дверь шкафа распахивается словно сама по себе.

Действие «Бога»: появляется перед Карин.

Карин почтительно стоит и улыбается тому, что якобы появляется из пустого стенного шкафа.

Реакция Карин: встречает своего «Бога».

За окном виден спускающийся вертолет скорой помощи.

На заднем плане Дэвид пристально наблюдает за происходящим.

Каким образом и почему дверь открылась сама по себе? Возможно, из-за вибраций, вызванных приближением вертолета, но это объяснение нельзя считать удовлетворительным. По чистой случайности в тот момент, когда Карин молится о чуде, происходит объединение сил двери и вертолета, которое приносит ей это чудо. Удивительно, но действие не кажется надуманным. Дело в том, что Бергман создает, говоря на языке Юнга, синхронистическое событие — объединение значимых совпадений вокруг очень сильной эмоции. Он позволяет нам услышать голоса Карин, показывает ее острую чувствительность к природе и инсценирует ее жгучую потребность в чуде, поэтому мы начинаем ждать чего-то сверхъестественного. Религиозная одержимость Карин достигает такого накала, что формирует синхронистическое событие, позволяющее увидеть то, что находится за пределами реальности.

КАДР 14

Карин пристально вглядывается вовнутрь шкафа; ее лицо застывает, словно она видит что-то пугающее.

Действие «Бога» Карин: нападает на нее.

Неожиданно она кричит в ужасе и начинает бегать по комнате, словно за ней кто-то гонится, забивается в угол и сжимается, чтобы защитить себя.

Реакция Карин: отбивается от своего «Бога».

КАДР 15

Мартин пытается схватить ее.

Действие Мартина: удерживает ее.

Карин отталкивает его и бросается в другой угол комнаты.

Реакция Карин: убегает от Мартина.

КАДР 16

Она прижимает кулаки к животу, словно нечто ползет вверх по ее телу, затем начинает яростно бить кулаками своего невидимого противника.

Действие «Бога»: пытается изнасиловать Карин.

Реакция Карин: сопротивляется насилию «Бога».

В этот момент Дэвид присоединяется к Мартину и тоже пытается удержать Карин.

Реакция Дэвида: помогает ее удерживать.

КАДР 17

Она вырывается и бросается через дверь на лестничную площадку.

ИНТ. Лестничная площадка — те же

Сбегает вниз по лестнице.

Действие Карин: спасается бегством.

ИНТ. На лестнице — те же

Неожиданно внизу появляется Минус.

Минус преграждает ей путь. Карин останавливается и смотрит на брата.

Реакция Минуса: останавливает ее.

КАДР 18

Дэвид хватает ее и усаживает на ступени лестницы. Появляется Мартин со шприцем. Карин вырывается, словно животное, попавшее в ловушку.

Действия Мартина и Дэвида: дают ей успокоительное средство.

МАРТИН

Держи ее ноги.

Она вырывается, пока Мартин отчаянно пытается сделать ей укол.

Реакция Карин: яростно сопротивляется инъекции.

КАДР 19

Прислоняется к отцу и неотрывно смотрит в озабоченное лицо брата.

Действие седативного препарата: успокаивает ее.

Реакция Карин: подчиняется действию лекарства.

Реакция Дэвида и Мартина: успокаиваются.

Реакция Минуса: пытается понять, что происходит.

КАДР 20

КАРИН

Я вдруг испугалась.

Действие Карин: предупреждает Минуса.

Реакция всех трех мужчин: тихо слушают.

КАРИН

(медленно объясняя брату)
Дверь открылась. Но бог, который оттуда вышел,
был пауком. Он направился ко мне, и я увидела
его лицо — ужасное и безжалостное. Он начал ползти
по мне, попытался проникнуть в меня. Но я смогла
защититься. И все время видела его глаза, спокойные
и холодные. Когда он не смог проникнуть в меня,
то забрался мне на грудь, на лицо и пополз вверх по стене.
(долго смотрит в глаза Минуса)
Я видела Бога.

Хотя изнасилование богом-пауком всего лишь галлюцинация, Карин, вернувшись к реальности, говорит о ней с ироничным уважением. Она делится своим ужасным открытием со всеми сразу, но обращается главным образом к Минусу, пытаясь с помощью своего рассказа предупредить брата о том, что молитвы не получают ответа.

Четвертый этап: фиксирование заключительной ценности и ее сравнение с начальной

Встреча с богом-пауком меняет направление действия сцены: от надежды к безысходности. Карин молится о явлении божества и делится этим «чудом» с отцом, так как знает, что сам он не способен испытывать подлинные эмоции, поэтому для создания романов ему необходим жизненный опыт других людей. Она хочет разделить свою веру с мужем, но его реакция не выходит за рамки сексуальных жестов и врачебной заботы. Затем ее «чудо» превращается в кошмар, и вера в «Бога» рушится.

В финальном кадре Карин делится своим фантастическим видением с братом, пытаясь предупредить его, но этот поступок не имеет особой значимости в сравнении с непреодолимым отчаянием, уже показанным в сцене. Остается ощущение, что

рациональная любовь, которую демонстрируют на протяжении всего фильма писатель и врач, бессильна перед непостижимыми силами, обитающими в душе человека.

Пятый этап: изучение кадров и определение места поворотного пункта

1. Планирует свой побег/Скрывает свою вину
2. Сбегает к своему «Богу»/Помогает ей
3. Ищет Карин/Помогает ему искать
4. Молится/Бросается к ней и собирается вернуть ее
5. Готовится к появлению божества/Наблюдает за ее безумием и борется со своими эмоциями
6. Прекращает ее галлюцинации/Защищает свою мечту
7. Пытается ее увести/Стоит на своем
8. Отрицает существование «Бога»/Защищает свою веру
9. Приказывает Мартину уйти/Уступает
10. Вовлекает Мартина в свой ритуал/Уступает ей
11. Ласкает ее/Отталкивает его
12. Неистово молится/Возвещает о пришествии «Бога»
13. Появляется перед Карин/Приветствует своего «Бога»
14. Нападает на Карин/Отбивается от «Бога»
15. Удерживает ее/Убегает от Мартина
16. Пытается изнасиловать Карин/Сражается с «Богом»
17. Спасается бегством/Ловит ее
18. Успокаивает ее/Сопротивляется уколу
19. Успокаивает ее/Успокаивают себя и пытаются понять
20. Предупреждает Минуса/Тихо слушают

Первые кадры носят легкий, почти комический характер, но затем начинается их быстрое развитие. Каждая переход от действия к реакции завершает предыдущий кадр, требуя от всех героев все большего напряжения, в особенности от Карин: ей надо собрать всю силу воли, чтобы пережить ужасные видения. Брешь открывается между тринадцатым и четырнадцатым кадрами, когда ожидания появления «Бога» заканчиваются сексуальным нападением вызванного галлюцинациями паука. В отличие от признания, которое становится поворотным пунктом сцены из фильма «Касабланка» (Casablanca), в этой кульминации все решает действие — в данном случае действие ужасной силы, порожденной подсознанием главной героини.

Мы использовали эти великолепные сцены для иллюстрации методики анализа. Несмотря на различия, связанные с уровнем конфликта и качеством действий, они, в целом, имеют похожую структуру. Но то, что здесь практически идеально, может быть испорчено в других работах, обладающих меньшей ценностью. В неудачно написанных сценах может отсутствовать конфликт (если желания героев не противоречат друг другу), развитие (по причине большого числа повторений или цикличной формы повествования), динамическая уравновешенность (когда поворотные пункты появляются слишком рано или слишком поздно). Они могут быть лишены достоверности из-за того, что представленные в них диалоги и действия тривиальны. Однако анализ проблематичной сцены, благодаря которому проверяется соответствие кадров целям всей сцены, дает возможность переписать ее и вдохнуть в нее жизнь.

12. КОМПОЗИЦИЯ

Термин «композиция» означает порядок следования сцен и их соединение. Словно композитор, подбирающий ноты и аккорды, мы формируем прогрессии, выбирая то, что следует включить, исключить, что поставить в начало и чем закончить. Задача может быть мучительной, ведь, все больше углубляясь в свой предмет, мы замечаем, как история начинает жить собственной жизнью и устремляется в выбранном ею самой направлении. Возникает сильное искушение так или иначе включить все эти возможности в сценарий. К счастью, в искусстве рассказывания историй существуют каноны композиции, которые помогают не сбиться с правильного пути: *единство и разнообразие, ритмическое построение, ритм и темп, социальная и личная прогрессия, символическое и ироническое усиление,* а также *принцип перехода.*

ЕДИНСТВО И РАЗНООБРАЗИЕ

История, даже если она отражает хаос, должна быть целостной. Предложение «Данное побуждающее происшествие *стало причиной появления* этой кульминации» обязано сохранять логику в применении к любому сюжету. «Челюсти» (Jaws): «Акула убила туристку, поэтому шерифу пришлось уничтожить акулу». «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer): «Поскольку жена Крамера оставила его и ребенка, только родители могли окончательно решить вопросе об опеке». Мы должны ощущать причинно-следственную связь между побуждающим происшествием и кульминацией. Побуждающее происшествие — наиболее глубокая причина действия истории, и, соответственно, ее финальный результат, кульминация, должен восприниматься как неизбежный. Основным скрепляющим материалом является ось истории, или сильное желание главного героя восстановить жизненное равновесие.

Единство истории важное, но недостаточное требование. В рамках этого единства необходимо создать максимальное разнообразие. Например, фильм «Касабланка» (Casablanca) не только один из самых любимых фильмов в истории кинематографа, но и один из самых разноплановых. Это блистательная *любовная история,* однако более половины фильма можно отнести к жанру *политической драмы.* Прекрасные, насыщенные действием эпизоды дополняются элементами светской комедии. Кроме того, картина приближается к *мюзиклу.* Более двенадцати мелодий целенаправленно используются в разных ситуациях, комментируют или определяют события, идеи и эмоции.

Большинству из нас не удается добиться такого многообразия, или наши истории не обеспечивают подобную возможность, но мы не хотим брать одну и ту же ноту снова и снова, чтобы все сцены звучали одинаково. Взамен мы ищем трагическое в комическом, политику в личной сфере, личное в управлении политикой, необычное в обыкновенном и обыденное в возвышенном. Ключом к внесению разнообразия в последовательность повторений является исследование. Поверхностные знания позволяют создать только заурядный, монотонный рассказ. Обладая серьезными профессиональными знаниями, мы можем подарить аудитории настоящий праздник. Или по крайней мере добавить в историю юмор.

РИТМИЧЕСКОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Если от сцены к сцене мы будем медленно «закручивать гайку», постепенно и понемногу повышая напряжение, то утомим зрителей задолго до конца фильма. Они совершенно ослабнут, и сил для восприятия кульминации не останется. Поскольку история является метафорой жизни, мы ждем, что она будет похожа на реальную жизнь и будет обладать ее ритмом. Этот ритм формируют два желания. С одной стороны, мы стремимся к

спокойствию, гармонии, миру и отдыху, но, имея все это в избытке каждый день, начинаем испытывать скуку, способную довести до внутренней опустошенности и необходимости лечения. В результате начинаем мечтать об испытаниях, напряжении, опасности, даже чувстве страха. Однако, встречаясь с этим каждый день и в большом количестве, в конце концов мы окажемся в психиатрической больнице. Поэтому жизнь ритмично перемещается между этими полюсами. Давайте представим ритм жизни человека в обычный день. Вы просыпаетесь, ощущая прилив сил, смотрите на себя в зеркало и говорите: «Сегодня я собираюсь что-нибудь сделать. Нет, я хочу что-то изменить. Сегодня я обязательно что-то сделаю». И вы отправляетесь «делать что-то», преодолевая минные поля упущенных возможностей, оставленных без ответа телефонных звонков, бессмысленных заданий и неослабевающих споров — и так вплоть до приятного обеда, во время которого вы общаетесь с друзьями, пьете вино, восстанавливаете душевное равновесие, расслабляетесь и собираетесь с силами, чтобы продолжить битву с демонами второй половины рабочего дня. При этом вы надеетесь закончить то, что не успели утром, — но количество пропущенных звонков и бесполезных заданий растет, а времени никогда не хватает.

Наконец вы отправляетесь домой по автостраде, забитой автомобилями, в каждом из которых сидит только один человек. Вы договариваетесь с кем-то, чтобы подвозить друг друга по очереди? Нет. После тяжелого трудового дня последнее, чего вам хочется, так это сесть в машину с тремя сослуживцами. Вы ускользаете в свою машину, включаете радио и выбираете подходящую для нее полосу движения. Если слушаете классику, двигаетесь в правом ряду, поп-музыку — в среднем, а рок заставляет устремиться на левую полосу. Мы жалуемся на плотный поток машин, но никогда ничего не пытаемся изменить, потому что, по правде говоря, в час пик мы получаем тайное удовольствие: только за рулем большинство из нас пребывает в одиночестве. Вы расслабляетесь, чешете то, что хочется почесать, и самозабвенно горланите, вторя музыке.

Вернувшись домой, быстро принимаете душ и отправляетесь в ночь на поиски веселья. Какого веселья? Это либо парк развлечений, где вы катаетесь на американских горках, пугающих вас до смерти, либо фильм, заставляющий переживать эмоции, которых вы всегда избегаете в жизни, либо бар для одиноких и унижение, испытываемое при отказе. Измученный, вы падаете без сил, а на следующее утро этот ритм возобновляется, чтобы повторяться снова и снова.

Такой переход от напряжения к расслаблению образует пульс существования, ритм дней и даже лет. В некоторых фильмах он бросается в глаза, в других едва заметен. Авторы фильма «Нежное милосердие» (Tender Mercies) слегка повышают драматическое давление, затем снижают его, и с каждым циклом общее напряжение медленно нарастает. В «Беглеце» (The Fugitive) напряжение доходит до высшей точки, затем на короткое время ослабевает, чтобы подняться еще выше. У каждого фильма собственный ритм, но он никогда не появится в случае скучных, повторяющихся и вялотекущих событий или неослабевающего, навязчивого действия. Все хорошие истории, вне зависимости от того, основаны ли они на архисюжете, мини-сюжете или антисюжете, передают ритм жизни.

Мы используем структуру актов, чтобы начать со слабого напряжения, затем усиливаем его от сцены к сцене до кульминации первого акта. Принимаясь за второй акт, придумываем сцены, которые ослабляют это напряжение, переключаем зрителей на комедию, мелодраму или другое настроение, снижающие интенсивность первого акта, позволяем им перевести дыхание и собраться с силами. Мы «тренируем» аудиторию, как бегуна на длинные дистанции: его скорость не постоянна, он ускоряет бег, замедляет, затем снова ускоряет, тем самым образуя циклы, позволяющие максимально использовать физические возможности. Так и мы после замедления темпа строим прогрессии следующего акта, пока не превзойдем предыдущую кульминацию по интенсивности и смыслу. Акт за актом мы нагнетаем напряжение и ослабляем его, в то время как финальная кульминация доводит зрителей до опустошения, оставляя их эмоционально

вымотанными, но удовлетворенными. Затем нужна короткая сцена развязки, которая восстановит силы, чтобы можно было добраться до дома.

Это похоже на секс. Специалисты в искусстве любовных утех контролируют темп занятий любовью. Они начинают с того, что доводят друг друга до состояния приятного возбуждения, заканчивающегося — и тут мы в обоих случаях употребляем одно и то же слов — кульминацией[1], затем рассказывают анекдоты и меняют положение, прежде чем довести друг друга до еще более высокого напряжения и до следующей кульминации; затем перекусывают, смотрят телевизор и копят силы, чтобы достичь еще более высокой интенсивности эмоций, занимаясь любовью в циклическом режиме нарастания напряжения, которое в конечном счете приводит к одновременному достижению кульминационного момента, во время которого земля уходит из-под ног. Умелый рассказчик точно так же занимается любовью с нами. Он знает, что мы способны на огромную отдачу... если он подведет нас к этому.

РИТМ И ТЕМП

Ритм определяется продолжительностью сцены. Как долго мы находимся в одном месте и времени? Обычный двухчасовой художественный фильм включает в себя от сорока до шестидесяти сцен. Это означает, что в среднем сцена длится две с половиной минуты. Но не каждая. Более того, на одноминутную сцену приходится одна четырехминутная. На тридцатисекундную сцену — одна шестиминутная. В правильно оформленном сценарии одна страница соответствует минуте экранного времени. Следовательно, если вы пролистаете свой сценарий, то увидите, что за сценой, занимающей две страницы, следует сцена на восьми, семи, трех, четырех, шести, пяти, одной, девяти страницах — другими словами, если средняя длина сцены в сценарии составляет пять страниц, то история движется вперед со скоростью почтальона, регулярно принимающего валиум.

По большей части камеры успевают показать то, что обладает визуальной выразительностью в рамках одного места съемки, за две-три минуты. Если сцена длится дольше, кадры начинают повторяться. Монтажер постоянно возвращается к одному и тому же кадру, снятому дальним, средним и крупным планом. При повторении пропадает экспрессивность; фильм становится визуально скучным, поэтому зрители начинают отводить глаза от экрана. Если подобных кадров будет много, вы потеряете аудиторию навсегда. Средняя продолжительность сцены в две-три минуты определяется природой кинематографа и страстным желанием зрителей увидеть целый поток экспрессивных моментов.

Многочисленные исключения из этого правила служат лишь его подтверждением. Действие фильма «Двенадцать разгневанных мужчин» (Twelve Angry Men) происходит в комнате, предназначенной для совещания присяжных заседателей и продолжается в течение двух дней. По сути, фильм состоит из двух пятидесятиминутных сцен в рамках одного места съемки, разделенных коротким перерывом на ночной сон. Но в связи с тем, что фильм снят по телевизионной пьесе, у режиссера Сидни Люмета была возможность воспользоваться таким приемом, как *«французские сцены»*.

В неоклассический период (1750-1850) во французском театре строго соблюдалось правило трех единств, согласно которому пьеса должна была иметь одну сюжетную линию, действие происходило в одном пространстве, а продолжительность спектакля совпадала с периодом, в течение которого разворачивались все события. Однако французы понимали, что в рамках такого единства времени и места появление или уход главных персонажей радикально меняет динамику отношений и, по сути, создает новую сцену. Например, двое влюбленных встречаются в саду, затем ее мать обнаруживает их. В результате отношения персонажей заметно меняются, и возникает новая сцена. Эти трое

[1] В английском языке слово «кульминация» звучит как «climax», что также может быть переведено как «оргазм». — *Прим. пер.*

разыгрывают сцену, затем молодой человек уходит. Его уход настолько трансформирует отношения между матерью и дочерью, что маски падают и начинается новая сцена.

Люмет, хорошо знакомый с принципом *французских сцен,* разделил помещение для совещания присяжных на несколько мест съемки внутри одной съемочной площадки: питьевой фонтанчик, вешалка, окно, один конец стола и напротив — другой. Везде он поставил *французские сцены:* сначала мы видим присяжных номер 1 и 2, затем присяжный номер 2 выходит, а номер 5 и 7 входят, в следующей сцене присутствует только один присяжный номер 6, затем сцена с участием всех двенадцати мужчин и так далее. Фильм «Двенадцать разгневанных мужчин» (Twelve Angry Men) состоит из более чем восьмидесяти французских сцен, которые обеспечивают картине захватывающий *ритм.*

Фильм «Мой обед с Андре» (My Dinner with Andre) имеет еще больше ограничений: это двухчасовая картина о длящемся два часа обеде, в нем участвуют два персонажа, и поэтому *французских сцен* нет. Тем не менее фильм обладает четким *ритмом,* поскольку его задают сцены, создаваемые, как в литературном произведении, картинами, которые главный герой рисует с помощью слов, чем и пробуждает воображение своего слушателя: приключение в польском лесу, погребение живого Андре его друзьями во время причудливого ритуала, неожиданное странное явление в его офисе. Эти подробные рассказы эрудита закручивают *сюжет воспитания* вокруг *сюжета воспитания.* Пока Андре (Андре Грегори) рассказывает о своем идеалистическом путешествии к духовному развитию, он настолько влияет на своего товарища и переворачивает его взгляд на жизнь, что Уолли (Уоллес Шон) выходит из ресторана совершенно другим человеком.

Темп — это уровень активности в рамках сцены, выраженный через диалог, действие или сочетание того и другого. Например, сцена, где влюбленные тихо разговаривают, лежа в кровати, может иметь медленный темп, а обсуждение в зале суда — быстрый. Персонаж, который смотрит в окно, принимая важное жизненное решение, создает медленный темп, а бунтовщик — быстрый.

В хорошо рассказанной истории прогрессия сцен и эпизодов приводит к ускоренному развитию действия. Двигаясь к кульминациям актов, мы используем *ритм* и *темп* для постепенного сокращения продолжительности сцен и одновременно ускоряем происходящие в них действия. Как музыка и танец, история обладает динамикой. Мы хотим использовать сенсорную силу кинематографа для того, чтобы «резко подтолкнуть» зрителей к кульминации акта, потому что сцены, в которых происходят важные изменения, как правило, отличаются большой продолжительностью, медленным темпом и слабым напряжением. Понятие «кульминационный» в сочетании со словом момент не означает короткий и взрывной; оно предполагает *глубокое изменение.* Такие сцены нельзя бегло просматривать. Поэтому мы раскрываем их, позволяем им «дышать», замедляем их темп, а в это время зрители гадают о том, что произойдет дальше.

В данном случае снова вступает в действие закон снижения эффективности: чем чаще мы делаем паузу, тем менее действенной она становится. Если сцены, предшествующие главной кульминации, длинные и медленные, то *большая сцена, предназначенная для создания напряжения, потеряет* свою силу. Мы вытягивали энергию зрителей во время просмотра медленных сцен меньшей значимости, поэтому они лишь пожмут плечами при наступлении самого важного момента. Надо «заслужить право на паузу» за счет замедления ритма при одновременном повышении *темпа,* чтобы в момент наступления кульминации мы могли притормозить, растянуть действие, и тогда удастся сохранить напряжение.

Проблема, связанная с созданием данной структуры, заключается в том, что ее можно отнести к категории клише. Однако Д.У. Гриффит владел таким мастерством в совершенстве. Создатели фильмов эпохи немого кино знали, что нечто столь же банальное, как погоня и арест плохих парней, может быть великолепно воспринято зрителями, если действия будет подхлестываться за счет сокращения продолжительности сцен и ускорения *темпа.* Но методы никогда не превращаются в штампы, пока им

присуще то важное, что привлекает к ним внимание в первую очередь. Следовательно, мы не можем, по незнанию или из самонадеянности, игнорировать этот принцип. Увеличивая продолжительность сцен, предшествующих главному изменению, или замедляя их темп, можно испортить кульминацию.

Все начинается со сценария. Имеем мы дело со штампом или нет, но надо контролировать *ритм* и *темп* действия. Не следует симметрично наращивать действие или сокращать продолжительность сцен, однако необходимо формировать правильные прогрессии. Если мы это не сделаем, то за дело возьмется монтажер. И когда, приводя в порядок неряшливую работу, он вырежет несколько наиболее интересных моментов, обвинять придется только себя. Мы — сценаристы, а не перебежчики из художественной литературы. Кинематограф — уникальный вид искусства. Сценарист обязан в совершенстве знать эстетические принципы художественных фильмов и создавать сценарий, прокладывающий путь для актеров, которые будут его воплощать.

ОТОБРАЖЕНИЕ РАЗВИТИЯ

По мере своего развития история требует от человека все новых способностей и силы воли, приводит к более значительным изменениям в жизни персонажей, а обстоятельства, в которые они попадают, постоянно усложняются. Как это показать? Как зрителям почувствовать такое развитие? Существует четыре основных метода.

СОЦИАЛЬНАЯ ПРОГРЕССИЯ

Расширяйте общественное влияние действий персонажа.

Начните вашу историю с показа близких отношений, связывающих всего несколько главных персонажей. Но по мере продвижения рассказа сделайте так, чтобы их действия распространились на окружающий мир, затронули все большее число людей и вызвали те или иные изменения. Однако не все сразу. Влияние следует равномерно распределять по прогрессиям.

Фильм «Звезда шерифа» (Lone Star): двое мужчин, собирающих гильзы на заброшенном стрельбище в Техасе, находят останки шерифа, который пропал несколько десятилетий назад. Собрав улики на месте происшествия, нынешний шериф начинает подозревать, что убийство мог совершить его отец. Во время проводимого расследования в историю вовлекаются другие люди, вспоминаются события прошлых лет, раскрываются грязные сделки, когда-то затронувшие и изменившие жизнь трех поколений жителей округа Рио.

Фильм «Люди в черном» (Men in Black): случайное столкновение фермера и инопланетного существа, прибывшего на Землю в поисках источника бесконечной энергии, постепенно превращается в угрозу всему живому на планете.

Этот принцип первоначального показа личных проблем, которые расширяются, проникая в окружающий мир для создания сильных прогрессий, позволяет понять, почему главные герои так часто оказываются представителями определенных профессий. Мы любим рассказывать истории об адвокатах, врачах, военных, политиках и ученых, потому что эти люди занимают особое положение в обществе, и когда у них что-то не ладится, сценарист может расширить действие, распространив его на все общество.

Представьте себе историю, которая начинается следующим образом: однажды утром президент Соединенных Штатов встает, направляется в ванную комнату, чтобы побриться, и, пока смотрит в зеркало, начинает галлюцинировать по поводу воображаемых врагов по всему земному шару. Он никому ничего не сообщает, но вскоре его жене становится ясно, что он сошел с ума. Его ближайшим соратникам тоже. Однако срок президентства заканчивается через шесть месяцев, поэтому все собираются и принимают решение, что нет никакого смысла все портить, предавая эту информацию

огласке. Они его прикрывают. Но мы знаем: именно этот человек «держит палец на кнопке», а занимающий такой пост сумасшедший может превратить измученный проблемами мир в настоящий ад.

ЛИЧНАЯ ПРОГРЕССИЯ

Направьте действия на более глубокие уровни личных отношений и внутренней жизни персонажей.

Если логика сеттинга не позволяет двигаться в сторону расширения, то можно пойти вглубь. Начните свой рассказ с личного или внутреннего конфликта, на первый взгляд вполне разрешимого. Затем по мере продвижения работы направьте историю вглубь — в эмоциональном, психологическом, физическом или моральном плане — к тем строжайшим секретам и невысказанной правде, которые скрываются за социальными масками.

В фильме «Обыкновенные люди» (Ordinary People) состав действующих лиц невелик: члены одной семьи, друг и врач. Напряженные отношения между матерью и сыном, которые, как кажется, можно разрешить с помощью общения и любви, переходят в сильную душевную боль. Когда отец начинает понимать, что должен сделать выбор между психическим здоровьем сына и согласием в семье, история приводит к тому, что сын пытается совершить самоубийство, мать ненавидит собственного ребенка, а муж теряет любимую жену.

Фильм «Китайский квартал» (Chinatown) обладает хорошо отточенной структурой, которая предполагает одновременное использование методов, позволяющих расширять и углублять действие. Частного детектива нанимают для расследования супружеской измены. Затем история, словно нефтяное пятно, начинает расширять границы, вовлекая в свой круг городские власти, заговорщиков-миллионеров, фермеров из долины Сан-Фернандо и, наконец, всех жителей Лос-Анджелеса. В то же самое время происходит погружение в жизнь героев. На Гиттеса постоянно нападают: он получает удары в пах и по голове, его нос сломан. Малрэя убивают, становится известно об инцесте между отцом и дочерью, а затем повторяются трагические события из прошлой жизни главного героя, которые становятся причиной того, что Эвелин Малрэй умирает, а невинный ребенок оказывается в руках безумного отца/деда.

СИМВОЛИЧЕСКАЯ ПРОГРЕССИЯ

Формируйте символический заряд образов истории — от индивидуальных до универсальных, от специфических до архетипичных.

Хорошо рассказанная история может стать удачным фильмом. К тому же хорошо рассказанная история, дополненная действующими на подсознание символами, поднимает повествование на следующий уровень выразительности, и в результате может появиться *великий* фильм. Используемые символы обладают большой притягательной силой. Словно образы из наших мечтаний, они завоевывают мысли и чувства и глубоко трогают нас, однако лишь до тех пор, пока их присутствие не осознается. Если мы навешиваем на образы ярлык «символический», их воздействие разрушается, а когда они вводятся в повествование осторожно, постепенно и незаметно, то трогают нас до глубины души.

Символическая прогрессия действует следующим образом. Начните с действий, мест и ролей, которые представляют только самих себя. По мере развития истории отдавайте предпочтение образам, приобретающим все большее значение, а к концу рассказа сделайте так, чтобы характеры, обстановка и события отражали универсальные идеи.

В начале фильма «Охотник на оленей» (The Deer Hunter) мы знакомимся с рабочими

сталелитейного завода, расположенного в Пенсильвании. Они любят охотиться, пить пиво, кутить и выглядят такими же заурядными, как и город, в котором живут. Но по ходу развития событий место действия, роли и поступки героев превращаются в символы — от клеток с тиграми во Вьетнаме до в высшей степени символичных сцен в одном из казино Сайгона, где мужчины играют на деньги в «русскую рулетку», и кульминационным переломным моментом на вершине горы. Главный герой фильма Майкл (Роберт де Ниро) проходит путь от заводского рабочего до воина, а затем становится «охотником» — человеком, который убивает.

Управляющая идея фильма заключается в следующем: *мы спасаем свою человеческую сущность, когда перестаем убивать других живых существ.* Если охотник прольет слишком много крови, рано или поздно подходящих целей не останется, и он обернет свое оружие против себя: или убьет себя в буквальном смысле, как это сделал Ник (Кристофер Уокен), или, что более вероятно, перестанет что-либо чувствовать, переживет душевную смерть. Перелом наступает, когда Майкл, вооруженный и одетый в охотничий костюм, отправляется на вершину горы. Там у края пропасти из тумана выходит его жертва, величественный лось. Архетипичный образ — *охотник и добыча на вершине горы.* Почему выбрано именно это место? Потому что на вершинах гор «происходят великие вещи». Моисей провозгласил Десять заповедей именно *на вершине горы,* а не на кухне.

В «Терминаторе» (Terminator) символическая прогрессия уходит в другом направлении — не в горы, а в лабиринт. Фильм начинается показом ничем не примечательных образов обычных людей в типичной обстановке и рассказывает историю Сары Коннор, официантки из Лос-Анджелеса. Неожиданно из 2029 года появляются Терминатор и Риз, которые начинают преследовать Сару на городских улицах, причем один пытается ее убить, а другой спасти.

Мы узнаем, что в будущем роботы обрели самосознание и пытаются истребить создавших их людей. Они почти у цели, но оставшиеся в живых организуют Сопротивление, которое возглавляет харизматичный Джон Коннор. Он поднимает всех на борьбу и почти побеждает, но роботы изобретают машину времени и отправляют в прошлое убийцу, который должен уничтожить мать Коннора до его рождения, что позволит избавиться от него и выиграть войну. Коннор захватывает машину времени, раскрывает план и отправляет в прошлое лейтенанта Риза, чтобы он убил монстра, прежде чем тот причинит вред его матери.

Улицы Лос-Анджелеса превращаются в лабиринт, представляющий собой архетипичный образ. Персонажи бродят по автострадам, переулкам, тупикам и коридорам зданий, пока не находят путь, ведущий в сердце этого лабиринта. Там Сара, словно Тезей, сражающийся с получеловеком-полубыком Минотавром в лабиринте царя Миноса, вступает в бой с получеловеком-полуроботом Терминатором. Если она уничтожит демона, то, словно Дева Мария, даст жизнь спасителю человечества, Джону Коннору, и воспитает его так, чтобы он мог привести людей к победе в предстоящей разрушительной войне. Сара проходит путь от официантки до богини, и символическая прогрессия позволяет фильму подняться над всеми другими картинами этого жанра.

ИРОНИЧЕСКАЯ ПРОГРЕССИЯ

Создавайте прогрессию с помощью иронии.

Ирония — очень тонкое проявление получаемого от истории удовольствия, того восхитительного чувства, которое выражается фразой «В жизни все именно так». Благодаря ей мы видим двойственность жизни; она показывает наше парадоксальное существование, раскрывая бездонную пропасть между тем, что кажется, и существующим на самом деле. Вербальная ирония основывается на обыгрывании расхождений между словами и их значением — это и есть главный источник анекдотов и шуток. Однако в

истории ирония опирается на контраст действий и результатов (он придает истории энергию) и различие между видимостью и реальностью (это исходная точка правды и эмоций).

Чувство иронии — бесценное качество; оно позволяет вскрывать правду, но не может быть использовано напрямую. Ничего хорошего не получится, если персонаж будет восклицать: «Какая ирония!» Как и в случае с символами, указывая на иронию напрямую, мы разрушаем ее. Иронию следует выражать отстраненно и мимоходом, с кажущимся непониманием производимого ею эффекта и верой в то, что зрители все поймут. По своей природе она коварна, поэтому требует жесткого и точного определения, и лучше всего обратиться к примерам. Ниже приведены шесть моделей иронической истории.

1. **Герой наконец-то получает то, о чем всегда мечтал... но слишком поздно, чтобы этим воспользоваться.**

   В «Отелло» мавр в конце концов получает то, что всегда хотел: преданную жену, которая никогда не изменит ему с другим мужчиной... но понимает это, только когда убивает ее.

2. **Герой неуклонно отдаляется от своей цели... и все для того, чтобы понять, что на самом деле он направлялся прямо к ней.**

   В фильме «Безжалостные люди» (Ruthless People) алчный бизнесмен Сэм (Дэнни де Вито) крадет идею у Сэнди (Хелен Слэй-тер) и зарабатывает целое состояние, не заплатив ей ни цента. Муж Сэнди Кен (Джадж Рейнхолд) решает похитить жену Сэма Барбару (Бетт Мидлер) и потребовать за нее выкуп в два миллиона долларов, которые, как он считает, заслужила его жена. Но когда Кен похищает Барбару, он не знает, что Сэм направляется домой, чтобы убить свою сварливую и толстую жену. Кен звонит Сэму, требуя заплатить деньги, но обрадованный Сэм отказывает ему. Кен начинает постепенно снижать цену, а когда она достигает десяти тысяч долларов, Сэм предлагает: «А почему бы тебе просто не убить ее и не покончить со всем».

   Тем временем Барбара находится в подвале дома Кессле-ров и превращает свою тюрьму в тренажерный зал. Она выполняет все физические упражнения, которые показывают в телевизионных программах, кроме того, Сэнди прекрасно готовит блюда из натуральных продуктов, поэтому Барбара значительно сбрасывает вес, чего ей не удавалось в лучших специализированных клиниках Америки. Поэтому она привязывается к своим похитителям. И услышав, что ее отпускают, потому что муж не хочет платить выкуп, она говорит им: «Я достану вам деньги». Это был первый акт.

3. **Герой отвергает то, что позже воспринимает как нечто необходимое для достижения счастья.**

   В фильме «Мулен Руж» (Moulin Rouge) хромой художник Анри Тулуз-Лотрек (Хосе Феррер) влюбляется в красавицу Сюзанну (Мириам Хайэм), но не может заставить себя рассказать ей о своих чувствах. В Париже она повсюду сопровождает его в качестве друга. Лотрек приходит к выводу: она проводит с ним время только из-за того, чтобы знакомиться с привлекательными мужчинами. В пьяном угаре он обвиняет ее в том, что она использует его, и решительно порывает с ней.

   Некоторое время спустя он получает от Сюзанны письмо, в котором она пишет: «Дорогой Тулуз, я всегда надеялась, что однажды вы сможете полюбить меня. Теперь я понимаю, что этого никогда не будет. Поэтому я согласилась выйти замуж за другого. Я не люблю его, но он добрый человек, а, как вам известно, я нахожусь в отчаянном положении. Прощайте». Лотрек лихорадочно пытается найти ее, но она уже уехала, чтобы действительно выйти замуж. Поэтому он допивается до смерти.

4. **Для достижения своей цели герой неосознанно предпринимает действия,**

которые уводят его в противоположную сторону.

В фильме «Тутси» (Tootsie) Майкл (Дастин Хоффман), безработный актер, чье стремление к совершенству заставляет всех продюсеров Нью-Йорка отказаться от его услуг, переодевается в женщину и получает роль в мыльной опере. На съемочной площадке он знакомится с молодой актрисой Джули (Джессика Ланж) и влюбляется в нее. Но он настолько блистательно исполняет свою роль, что у ее отца (Чарльз Дарнинг) возникает желание жениться на нем, а Джули подозревает, что он лесбиянка.

5. **Действие, которое герой совершает ради разрушения чего-то, становится именно тем, что уничтожает его самого.**

   В фильме «Дождь» (Rain) религиозный фанатик Реверенд Дэвидсон (Уолтер Хьюстон) борется за спасение души проститутки Сэди Томпсон (Джоан Кроуфорд), но начинает испытывать к ней страсть, насилует ее, а затем, мучаясь от стыда, совершает самоубийство.

6. **Герой получает нечто, сулящее, как он уверен, несчастье, поэтому делает все возможное, чтобы избавиться от этого... и только потом выясняет: то был дар судьбы.**

   В фильме «Воспитание крошки» (Bringing Up Baby) эксцентричная богатая наследница Сьюзен (Кэтрин Хепберн) случайно угоняет машину наивного и рассеянного палеонтолога Дэвида Хаксли (Кэрри Грант). Дэвид ей понравился, и она буквально «прилипает» к нему. Он делает все возможное, чтобы от нее избавиться, но Сьюзен расстраивает все его безумные планы, и даже крадет у него кость, которая нужна для воссоздания скелета динозавра. Настойчивость Сьюзен приносит свои плоды, и из «превратившегося в окаменелость» ребенка Дэвид превращается в готового к жизни взрослого.

Главное в иронической прогрессии — достоверность и точность. Фильмы «Китайский квартал» (Chinatown), «Странствия Салливана» (Sullivan's Travels) и многие другие прекрасные картины рассказывают историю людей, точно знающих, что они должны делать, и имеющих четкий план того, как это следует делать. По их мнению, жизнь проста как «а, б, в, г, д». И именно тогда она разворачивает их, дает хороший пинок и с усмешкой говорит: «Не сегодня, мой друг. Сегодня это «д, г, в, б, а». Извини».

ПРИНЦИП ПЕРЕХОДА

История, в которой не ощущается развитие, рывками двигается от одной сцены к другой. В ней почти отсутствует непрерывность действия, потому что события не связаны между собой. Создавая циклы с нарастанием действия, надо плавно и умело вести за собой зрителей. Следовательно, между двумя сценами должен быть третий элемент, или звено, связывающее конец сцены А с началом сцены Б. Как правило, мы находим его в том, что является для сцен либо общим, либо противоположным.

Третий элемент представляет собой средство для перехода, это то, что есть в двух сценах общего или противоположного.

Примеры:

1. *Особенность характера.* Общее: переход от своевольного ребенка к инфантильному взрослому. Противоположное: переход от неловкого главного героя к элегантному антигерою.
2. *Действие.* Общее: от любовной игры к наслаждению приятными воспоминаниями. Противоположное: от болтовни к ледяному молчанию.
3. *Объект.* Общее: из интерьера теплицы в дикий лес. Противоположное: из Конго в Антарктику.

4. *Слово.* Общее: фраза, повторяемая из сцены в сцену. Противоположное: от комплимента к проклятию.
5. *Особенность света.* Общее: от теней на рассвете к теням на закате. Противоположное: от синего к красному.
6. *Звук.* Общее: от волн, разбивающихся о берег, к тихому дыханию спящего человека. Противоположное: от шелка, скользящего по коже, к скрипу шестеренок.
7. *Идея.* Общее: от рождения ребенка к его первому шагу. Противоположное: от чистого холста живописца к смерти старого человека.

За век существования кинематографа появилось множество штампов для создания перехода между сценами. Тем не менее мы должны решать эту задачу самостоятельно. Творческий анализ поможет найти необходимое связующее звено для любых двух сцен.

13. КРИЗИС, КУЛЬМИНАЦИЯ И РАЗВЯЗКА

КРИЗИС

Кризис — третий элемент пятичастной структуры истории, который предполагает принятие решения. Персонажи принимают спонтанные решения каждый раз, когда открывают рот, чтобы сказать «этот» вместо «тот». В каждой сцене они вынуждены делать выбор в отношении того или иного действия, но только Кризис (с заглавной буквой «К») оказывается окончательным решением. Китайский иероглиф, означающий «кризис», состоит из двух знаков: «опасность» и «возможность». «Опасность» в том, что принятое в этот миг неправильное ошибочное решение навсегда лишит нас того, к чему мы стремимся; а «возможность» поможет достичь цели при условии правильно сделанного выбора.

Квест главного героя ведет его через прогрессии усложнений, пока он не исчерпает почти все действия, направленные на достижение цели, — остается только одно. Герой уже в конце пути, и следующее действие станет последним. Завтра не наступит. Не будет второго шанса. Момент «опасной возможности» образует точку самого высокого напряжения в истории, так как все чувствуют, что окончательный ответ на вопрос «Чем же это закончится?» будет получен в результате данного действия.

Кризис — это обязательная сцена истории. Вслед за побуждающим происшествием аудитория начинает все ярче и ярче представлять, как главный герой столкнется с самыми мощными в его жизни силами антагонизма. Их можно назвать драконом, охраняющим объект желания героя: будь то реальный монстр из фильма «Челюсти» (Jaws) или метафорическое чудовище-бессмысленность в «Нежном милосердии» (Tender Mercies).

При подходе к кризису зрители исполнены ожиданием, смешанным с неуверенностью.

Кризис должен представлять собой настоящую дилемму — выбор между несовместимыми вещами, выбор меньшего из двух зол или и то и другое сразу, то, что оказывает на главного героя максимальное давление.

Кризис — та дилемма, с которой сталкивается главный герой, когда, встречаясь лицом к лицу с наиболее мощными в его жизни и сплоченными силами антагонизма, он должен принять решение о том, какое действие предпринять в последней попытке добиться исполнения своего желания.

Сделанный героем выбор дает нам наиболее полное представление о его характере и служит предельной формой выражения его человеческой сути.

Сцена кризиса раскрывает наиболее важную ценность истории. Если у нас и были какие-либо сомнения относительно того, какая ценность главная, то после принятия героем критического решения она становится приоритетной.

В момент кризиса сила воли главного героя проходит наиболее строгую проверку. Как нам известно из собственного жизненного опыта, принять решение гораздо сложнее, чем совершить действие. Часто выполнение какого-нибудь дела надолго откладывается, а когда наконец решение принимается и приходит пора действовать, оказывается, что все достаточно просто. Мы начинаем размышлять, почему мы боялись это делать, и осознаем, что по большей части мы справляемся с возникающими жизненными проблемами, а вот принятие решения требует силы воли.

КРИЗИС ВНУТРИ КУЛЬМИНАЦИИ

Действие, на которое решается главный герой, становится предпоследним событием истории, оно приводит к позитивной, негативной или иронически позитивной/негативной кульминации. Однако если в момент кульминационного действия мы еще раз откроем брешь между ожиданием и результатом и отделим вероятность от неизбежности, то

сможем создать величественный финал, который зрители будут помнить до конца своей жизни. Ведь кульминация, построенная вокруг поворотного пункта, приносит всем максимальное удовлетворение.

Мы проводим главного героя через прогрессии, которые заставляют его выполнять одно действие за другим, пока он не достигает предела и не приходит к мысли, что наконец понял свой мир и знает, как должен поступить напоследок. Он собирает остатки силы воли, выбирает действие, которое, по его мнению, позволит достичь желанной цели, но, как всегда, помощи ему ждать неоткуда. Реальность раскалывается, и приходится импровизировать. Главный герой может получить или не получить то, к чему стремится, но в любом случае все будет происходить иначе, чем он ожидает.

Сравним фильмы «Звездные войны» (Star Wars) и «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back). В кризисном моменте «Звездных войн» Люк Скайуокер атакует «Звезду смерти», созданную людьми крепость размером с планету. Но ее конструкция несовершенна. Уязвимое место — узкая вентиляционная шахта, ведущая прямо в реактор. Чтобы разрушить «Звезду смерти», Люк должен запустить протонную ракету прямо в эту шахту. Он опытный боевой пилот, но все его попытки заканчиваются неудачей. Управляя кораблем с помощью компьютера, он слышит голос Оби-Вана Кеноби: «Доверься Силе, доверься Силе».

Неожиданно ему предлагаются две несовместимые вещи: компьютер и таинственная «Сила». Он мучительно пытается сделать выбор, затем отключает компьютер, летит в шахту, руководствуясь инстинктом, и запускает ракету, которая достигает цели. Разрушение «Звезды смерти» становится кульминацией фильма, прямым результатом кризиса.

В эпизоде «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back) кульминация, напротив, развивается по спирали. Столкнувшись лицом к лицу с Дартом Вейдером, Люк переживает кризис, связанный с собственной смелостью. Он может напасть на Вейдера и убить его или сбежать и тем самым спасти свою жизнь. Выбрать меньшее из двух зол: сразиться с Дарт Вейдером и погибнуть или сбежать, проявив малодушие и предав друзей. Люк собирается с духом и решает сражаться. Однако Вейдер отступает и говорит: «Ты не можешь убить меня, Люк.... Я твой отец». И тогда реальность главного героя раскалывается. В одно мгновение он узнает правду о себе и теперь должен принять еще одно критическое решение: убивать или не убивать собственного отца.

Люку решение дается очень тяжело, но он предпочитает продолжить бой. Однако Вейдер отрубает ему руку, Люк падает на палубу космического корабля. Но это еще не конец. Вейдер требует, чтобы Люк присоединился к нему, и они вместе «навели порядок» во Вселенной. В минуту, когда Люк понимает, что отец не желает ему смерти, а предлагает работу, открывается вторая брешь. Теперь предстоит принять третье критическое решение, еще раз выбрать меньшее из двух зол: перейти на «темную сторону» или пойти собственным путем. Он принимает героическое решение, и когда все бреши взрываются, наступает кульминация, которая приносит глубокое понимание, объединяющее оба фильма.

Место кризиса в истории

Место кризиса в истории определяется продолжительностью кульминационного действия.

Как правило, кризис и кульминация происходят в одной и той же сцене в последние минуты фильма.

В картине «Тельма и Луиза» (Thelma & Louise) в момент кризиса две женщины храбро встречают необходимость выбора меньшего из двух зол: заключение в тюрьму или смерть. Они смотрят друг на друга, отваживаются на *критическое решение* «ехать вперед», которое будет стоить им жизни, и направляют свой автомобиль в Большой

каньон — эта необычно короткая кульминация продлевается за счет использования замедленной съемки и стоп-кадра, когда мы видим машину, зависшую над пропастью.

Однако в других историях кульминация представляет собой расширяющееся действие с собственными прогрессиями. В результате появляется возможность использовать критическое решение для создания кульминации предпоследнего акта, наполняющей весь финальный акт кульминационным действием.

В фильме «Касабланка» (Casablanca) Рик преследует Ильзу до тех пор, пока она не уступает ему в кульминации второго акта, говоря, что он должен принять решение за всех. В следующей сцене Ласло убеждает Рика вновь присоединиться к антифашистскому движению. Эти два несовместимых условия привносят в акт новый поворот: Рик самоотверженно принимает критическое решение вернуть Ильзу Ласло и посадить их на самолет, отправляющийся в Америку. Такой выбор, противоречащий его сознательному желанию вернуть Ильзу, определенным образом характеризует главного героя. Третий акт «Касабланки» представляет собой кульминационное действие продолжительностью пятнадцать минут, где раскрывается удивительный план Рика, позволяющий супругам бежать.

В редких случаях критическое решение следует сразу же за побуждающим происшествием, и тогда весь фильм превращается в кульминационное действие.

Так, в фильмах о Джеймсе Бонде побуждающим происшествием является момент, когда главному герою дают поручение поймать очередного архизлодея. Если говорить о критическом решении, то Бонд всегда берется за выполнение задания, но это не настоящая дилемма, а выбор между правильным и неправильным, так как герою никогда не пришло бы в голову поступить по-иному. Далее все фильмы о Бонде представляют собой тщательно разработанную прогрессию одного действия — преследования злодея. Бонд никогда не принимает других серьезных решений, он просто выбирает, какой хитростью воспользоваться в той или иной ситуации.

Идентичную структуру имеет фильм «Покидая Лас-Вегас» (Leaving Las Vegas). В данном случае побуждающим происшествием становится увольнение главного героя и получение выходного пособия в виде чека на значительную сумму. Он сразу же принимает критическое решение отправиться в Лас-Вегас и там допиться до смерти. Фильм превращается в печальное движение к смерти, поскольку герой начинает реализовывать свое желание.

В фильме «Империя чувств» (In the Realm of the Senses) побуждающее происшествие — встреча двух любовников. Это происходит в течение первых десяти минут, после чего они принимают решение отказаться от жизни в обществе и следования его нормам ради жизни, наполненной сексуальной одержимостью. Последующие сто минут фильма посвящены сексуальным экспериментам, которые в конечном итоге приводят к смерти.

Когда кризис располагается сразу же за побуждающим происшествием, велика опасность появления множества повторений. Будь то боевики с большим бюджетом, в которых копируется схема «преследование-борьба», или низкобюджетные повторения модели «выпивание-выпивание-выпивание» или «занятие любовью-занятие любовью-заняитие любовью», — везде неизменно присутствуют проблемы разнообразия и развития действия. Тем не менее, как видно из приведенных выше примеров, совершенное решение этой задачи позволяет добиться блистательного результата.

Структура кризиса

Критическое решение и кульминационное действие обычно присутствуют в самом конце повествования в рамках единства времени и места, однако бывают случаи, когда критическое решение принимается в одном месте, а кульминация истории разворачивается спустя некоторое время в другом. Когда в фильме «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer) в кульминации второго акта судья выносит решение о передаче опеки над сыном бывшей жене главного персонажа, такая ценность, как любовь,

приобретает негативный заряд. В начале третьего акта адвокат Крамера объясняет: его клиент проиграл, но может изменить ситуацию, подав апелляцию. Однако ему придется привести в суд в качестве свидетеля сына и заставить ребенка сказать, с кем он хочет жить. Возможно, мальчик выберет Крамера, и тогда он выиграет процесс. Но если ребенку в столь юном возрасте придется выступать перед публикой и выбирать между матерью и отцом, то от этой психологической травмы он не избавится всю жизнь. Перед героем встает двойная дилемма — выбор между собственными потребностями и потребностями другого человека, своими страданиями и страданиями ребенка. Крамер поднимает глаза и говорит: «Нет, я не могу это сделать». Затем происходит резкий переход к кульминации — прогулка по Центральному парку и море слез, когда отец объясняет сыну, как все будет, когда они будут жить отдельно.

Если кризис происходит в одном месте, а кульминация в другом и позже, мы должны «склеить» их с помощью монтажа, соединив во времени и пространстве фильма. Не сделав это, перейдя от кризиса к другим составляющим истории — например, подсюжету, — мы направим сдерживаемую энергию зрителей на антикульминацию.

Момент принятия критического решения должен быть целенаправленно зафиксирован.

Это обязательная сцена. *Нельзя, чтобы она оставалась за кадром или была показана поверхностно.* Зрители хотят страдать вместе с главным героем, когда он станет решать возникшую перед ним дилемму. Мы фиксируем данный момент, потому что от него зависит ритм последней части фильма. Определенный эмоциональный импульс уже возникает, но кризис становится препятствием для его развития. Когда главный герой размышляет, аудитория гадает: «Что он собирается делать? Что он собирается делать?» Напряжение нарастает, затем, когда герой выбирает то или иное действие, сжатая энергия выплескивается в момент кульминации.

В фильме «Тельма и Луиза» (Thelma & Louise) кризис умело откладывается, когда героини запинаются на слове «поехать». «Я сказала, поехали». «Поехали? Что ты хочешь сказать этим "поехали"?» «Ну... поехали и все». «Ты имеешь в виду... поехали?» Они колеблются, напряжение нарастает, а зрители молятся о том, чтобы они не убили себя, одновременно испытывая возбуждение от их бесстрашия. Когда машина устремляется вперед, заряд накопившейся тревоги взрывается в кульминации.

В «Охотнике на оленей» (The Deer Hunter) Майкл добирается до вершины горы, но останавливается, когда в поле его зрения попадает жертва. Напряжение нарастает, так как действие затягивается, а аудитория боится того, что этот прекрасный лось будет убит. В этой точке кризиса главный герой принимает решение, которое приводит к глубоким переменам. Он опускает оружие и из человека, отнимающего жизнь, превращается в человека, который ее спасает. Это ошеломляющее изменение приводит к кульминации предпоследнего акта. Сдерживаемое зрителями чувство сострадания вырывается наружу во время последней части фильма, когда Майкл возвращается во Вьетнам, чтобы спасти друга, наполняя финальный акт нарастающим кульминационным действием.

КУЛЬМИНАЦИЯ

Кульминация истории — четвертый элемент ее пятичастной структуры. Это венчающее действие главное изменение не обязательно должно быть шумным и стремительным. Но его необходимо наполнить смыслом. Если бы у меня была возможность отправить телеграмму создателям фильмов во всем мире, я написал бы три слова: *«Эмоцию вызывает смысл».* Ни деньги, ни секс, ни спецэффекты, ни кинозвезды, ни роскошный зрительный ряд.

Говоря о Смысле, мы имеем в виду решительное изменение ценностей — от позитивных к негативным или наоборот, с помощью иронии или без нее. В таком

случае ценность обретает максимальный заряд, полный и необратимый. Смысл этого изменения трогает сердца зрителей.

Действие, которое приводит к подобному изменению, должно быть «чистым», понятным, очевидным и не требующим объяснений. Использование диалогов или авторских комментариев вызывает скуку и излишне.

Важно, чтобы действие соответствовало потребностям истории. Оно может быть катастрофическим — величественная последовательность батальных сцен в фильме «Слава» (Glory) — или внешне незначительным — после спокойного разговора с мужем женщина встает, упаковывает чемодан и выходит за дверь. Однако в контексте такого фильма, как «Обыкновенные люди» (Ordinary People), подобное действие приобретает огромный смысл. В момент кризиса муж раскрывает самый мучительный секрет своей семьи, поэтому оценка таких ценностей, как любовь ее членов и их единство, близка к позитивной. Однако в кульминации, когда жена уходит, все воспринимается негативно. С другой стороны, ее ненависть к сыну могла бы в конечном счете привести его к самоубийству. В свете этого ее уход приобретает некоторый позитивный оттенок, который окрашивает конец фильм грустной, но в целом негативной иронией.

Кульминация последнего акта — великий скачок вашего воображения. Без него история не получится. Без кульминации ваши персонажи будут томиться в ожидании, как страдающие пациенты, молящие об исцелении.

Как только кульминация придумана, начинается серьезное переписывание истории, причем от конца к началу, а не наоборот. Поток жизни двигается от причины к следствию, однако творческий процесс имеет обратное направление. Идея кульминации возникает в воображении, не имея подкрепления. Теперь предстоит поработать над текстом, чтобы обеспечить ей поддержку в выдуманной реальности, предоставив ответы на все вопросы «как?» и «почему?». Мы начинаем с конца, чтобы убедиться, что с помощью идеи и контридеи каждый образ, кадр, действие или строка диалога каким-то образом связаны с главной развязкой или формируют ее. Все сцены должны быть тематически или структурно оправданы в свете имеющейся кульминации. Если их можно удалить, не ослабляя воздействия концовки, то это следует сделать без колебаний.

Если позволяет логика повествования, включайте кульминации подсю-жетов в кульминацию основного сюжета. Это производит удивительный эффект: одно действие, которое главный герой совершает в финале, позволяет решить абсолютно все. Когда в финале фильма «Касабланка» (Casablanca) Рик сажает Ласло и Ильзу в самолет, он тем самым завершает основной сюжет в жанре *любовной истории* и подсюжет в жанре *политической драмы,* пробуждает чувство патриотизма у капитана Рено и убивает майора Штрассера. Кроме того, мы понимаем: раз Рик возвращается к борьбе, победа во Второй мировой войне неизбежна.

Если создать такой множественный эффект нельзя, то лучше всего вводить как можно раньше кульминации наименее важных подсюжетов, затем более важные, пока дело не дойдет до кульминации основного сюжета.

Сценарист Уильям Голдмэн утверждает, что *главным для финалов всех историй является умение дать зрителям то, что они хотят, но не в том виде, в каком они ожидают.* Достаточно провокационный принцип. Прежде всего, чего хотят зрители? Отвечая на этот вопрос, многие продюсеры, не моргнув глазом, заявляют, что аудитории необходим счастливый конец. Они говорят так потому, что подобные фильмы, как правило, приносят больше денег, чем те, которые оканчиваются печально.

Причина заключается в нежелании небольшого процента зрителей смотреть фильмы, которые могут вызывать неприятные переживания. Обычно они оправдываются тем, что им хватает трагедий в жизни. Однако если мы присмотримся внимательнее, то заметим, что они избегают отрицательных эмоций не только в кино, но и в реальности. По их мнению, счастье означает полное отсутствие страданий, поэтому они не способны

переживать сильные эмоции. Глубина испытываемой радости напрямую зависит от количества выпавших на нашу долю страданий. Так, люди, пережившие холокост, не избегают смотреть мрачные фильмы. Они приходят на их показ, потому что эти истории созвучны их прошлому и позволяют освободиться от негативных эмоций.

На самом деле создатели фильмов с печальным концом часто добиваются огромного коммерческого успеха: картина «Опасные связи» (Dangerous Liaisons) принесла восемьдесят миллионов долларов, «Война супругов Роуз» (The War of the Roses) — сто пятьдесят миллионов, «Английский пациент» (The English Patient) — двести двадцать пять миллионов. А подсчитать деньги, которые приходятся на долю второй части «Крестного отца» (The Godfather, Part II), просто невозможно. И все потому, что для подавляющего большинства зрителей не важно, хорошо или плохо заканчивается фильм. *Аудитория хочет получить эмоциональное удовлетворение* — увидеть *кульминацию,* которая соответствует ее ожиданиям. Как следовало бы закончить «Крестный отец — 2» (The Godfather, Part II)? Майкл прощает Фредо, уходит из мафии и переезжает с семьей в Бостон, чтобы торговать там страховыми полисами? Кульминация этого великолепного фильма правдива, красива и доставляет огромное удовлетворение.

Кто определяет, какая именно эмоция необходима зрителям в конце фильма? Это делает сценарист. С самого начала он рассказывает историю так, словно нашептывает аудитории: «Ждите счастливого конца», или «Ждите печального конца», или «Ждите конца, полного иронии». Посулив определенную эмоцию, нельзя ее не предоставить. Поэтому мы даем аудитории те переживания, которые обещали, но не так, как она ожидает. Именно это отличает истинного художника от дилетанта.

Аристотель говорил, что конец истории должен быть «неизбежным и неожиданным». В данном случае неизбежность предполагает, что, поскольку побуждающее происшествие произошло, зрители могут ожидать любого развития действия, но в момент кульминации, когда они оглядываются назад и вспоминают все увиденное, им должно казаться, что тот путь, по которому пошло повествование, был *единственно возможным.* Если исходить из характеров и их мира в том виде, в каком они предстали в фильме, дан-

ная кульминация была неизбежной и гарантирующей удовлетворение. Но в то же самое время следует позаботиться о том, чтобы она оказалась неожиданной и события развивались *в определенной степени* непредвиденно для аудитории.

Любой человек может придумать счастливый конец — нужно просто дать персонажам все, к чему они стремятся. Или пессимистический — достаточно всех убить. Настоящий художник дарит нам ту эмоцию, которую обещал... но делает это с помощью внезапного озарения, которое он приберегал до наступления поворотного момента кульминации. Таким образом, когда главный герой делает свою последнюю попытку, он может достичь или не достичь цели, но то понимание, которое хлынет из бреши, обеспечит желанную эмоцию, хотя это и произойдет совершенно неожиданным для нас образом.

Среди картин, вышедших на экраны в последнее время, идеальным примером может служить поворотный пункт внутри кульминации фильма «Любовная серенада» (Love Serenade). Впечатляющая брешь буквально бросает зрителей к началу фильма, чтобы они могли испытать шок и наслаждение от понимания той безумной правды, которая скрывалась за каждой сценой.

Ключом к великому финалу фильма, по словам Франсуа Трюффо, является умение создать сочетание «зрелища и правды». Когда Трюффо упоминает зрелище, то не имеет в виду громкие спецэффекты. Он говорит о кульминации, написанной не для ушей, а для глаз, а под «правдой» подразумевает управляющую идею. Другими словами, Трюффо просит нас создавать ключевой образ фильма — один образ, суммирующий и концентрирующий в себе весь смысл и эмоции. Включенный в кульминационное действие ключевой образ, словно кода симфонии, отражает и усиливает все происходившее раньше. Это образ, который настолько соответствует всему рассказу, что, когда он возникает в нашем сознании, мы сразу же вспоминаем весь фильм.

В фильме «Алчность» (Greed) — лежащий посреди пустыни Джо Мак-Тиг, пристегнутый наручниками к трупу только что убитого им человека. В «Сокровищах Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre) — Фред Доббс (Хамфри Богарт), умирающий на фоне того, как ветер сдувает золотой песок обратно в горы. В «Сладкой жизни» (La Dolce Vita) — Рубини (Марчелло Мастроянни), с улыбкой прощающийся со своей идеальной женщиной, но идеала, как он сам понимает, не существует. В «Разговоре» (The Conversation) — впавший в паранойю Гарри Кол (Джин Хэкмэн), обшаривающий свою квартиру в поисках спрятанного микрофона. В «Седьмой печати» (The Seventh Seal) — рыцарь (Макс фон Зюдов), ведущий свою семью к забвению. В «Малыше» (The Kid) — Бродяга (Чарли Чаплин), берущий за руку Малыша (Джеки Кутан), чтобы отвести его в счастливое будущее. В «Отточенном лезвии» (Sling Blade) — Карл Чайлдерс (Билли Боб Торнтон), который леденящим кровь взглядом смотрит из окна психиатрической лечебницы. Однако создать ключевые образы такого уровня удается крайне редко.

РАЗВЯЗКА

Развязка — пятый элемент пятичастной структуры истории — представляет собой любой материал, который остается после кульминации и может быть использован тремя способами.

Во-первых, логика повествования не всегда позволяет представить кульминацию подсюжета до или во время кульминации основного сюжета, поэтому для нее нужна самостоятельная сцена в самом конце фильма. Однако это может вызвать определенные сложности. Эмоциональная суть истории заключена в основном сюжете. Кроме того, зрители уже будут собираться к выходу, а им придется сидеть и смотреть сцену, которой уготован второстепенный интерес.

Однако проблему можно решить.

В фильме «Свадебная вечеринка» (The In-Laws) дочь врача-стоматолога Шелдона Корнпетта (Алан Аркин) собирается выйти замуж за сына Винса Риккардо (Питер Фальк). Винс, агент ЦРУ, практически похищает Шелдона из его врачебного кабинета и втягивает в выполнение задания, цель которого заключается в том, чтобы помешать безумному диктатору разрушить международную финансовую систему с помощью поддельных двадцатидолларовых купюр. Кульминация основного сюжета наступает, когда Винс и Шелдон одерживают верх над расстрельной командой, свергают диктатора, а затем тайно присваивают себе по пять миллионов долларов.

Однако подсюжет о свадьбе остается незавершенным. Поэтому Эндрю Бергман сразу же переходит от расстрельной команды к сцене развязки на месте проведения свадьбы. Пока гости с нетерпением ждут начала церемонии, оба отца в смокингах спускаются к ним на парашютах. Каждый вручает своему ребенку свадебный подарок в виде чека на миллион долларов. Неожиданно подъезжает машина, из которой выходит агент ЦРУ. Напряжение растет. Складывается впечатление, что мы вернулись к главному сюжету, и сейчас отцов арестуют за кражу десяти миллионов долларов. Агент ЦРУ с суровым выражением лица приближается к героям, и видно, что он действительно зол. Почему? Потому что его не пригласили на свадьбу. Более того, он собрал в офисе деньги и приготовил молодоженам подарок в виде сберегательной облигации на сумму пятьдесят долларов. Отцы принимают этот щедрый дар и приглашают его принять участие в праздновании. ЗАТЕМНЕНИЕ.

Бергман воспользовался основным сюжетом в развязке. Представьте, что сюжет закончился бы, когда герои стояли под дулами ружей, а потом была бы показана сцена празднования свадьбы в саду, во время которой происходит счастливое воссоединение семей. Сцена тянулась бы, а зрители ерзали на своих местах. Но сценарист придал ей комический ложный поворот, всего на минуту вернув к жизни главный сюжет, и сумел сохранить напряжение до финального кадра, соединив развязку с основной частью

фильма.

Во втором случае развязка может быть использована для того, чтобы более широко показать эффект кульминации. Если прогрессии формируются благодаря расширению их влияния на общество, то в кульминации может быть представлено ограниченное количество главных персонажей. Однако во время фильма аудитория знакомится со многими второстепенными героями, чью жизнь также изменит кульминационное действие. Так подготавливается появление социального события, которое удовлетворит наше любопытство, когда все действующие лица будут собраны в одном месте, где камера сможет показать, как изменилась их жизнь: празднование дня рождения, пикник на пляже, поиск пасхального яйца, как в фильме «Стальные магнолии» (Steel Magnolias), или сатирически оформленные титры, как в «Зверинце» (Animal House).

Даже если два первых варианта не будут применяться, развязка необходима всем фильмам для вежливого обращения с аудиторией. Если кульминация затронула чувства зрителей и они безудержно смеются, содрогаются от ужаса, переполнены возмущением, рыдают, то нельзя грубо прерывать показ черным экраном и бегущими по нему титрами. Это сигнал к уходу, и зрители станут расходиться, шумно споря, наталкиваясь друг на друга в темноте зала и роняя ключи от машины на пол, залитый «Пепси-Колой». Фильму требуется то, что в театре называют «медленным закрытием занавеса»: строчка с описанием в конце последней страницы сценария, которая заставляет камеру медленно вернуться назад или в течение нескольких секунд отслеживать образы, чтобы люди имели возможность перевести дыхание, собраться с мыслями и покинуть зрительный зал с достоинством.

ЧАСТЬ 4. РАБОТА СЦЕНАРИСТА

Любой черновой набросок сам по себе ничего не стоит.
Эрнест Хемингуэй

14. ПРИНЦИП АНТАГОНИЗМА

По моему мнению, принцип антагонизма представляет собой самое важное и наименее осмысленное правило создания структуры истории. Пренебрежение этим фундаментальным понятием является главной причиной того, что сценарии и созданные по ним фильмы терпят неудачу.

Принцип антагонизма: степень интеллектуальной привлекательности и эмоциональной убедительности главного героя и его истории определяется действиями сил антагонизма.

Люди по природе своей консервативны. Мы никогда не делаем сверх того, что должны, не тратим энергии больше, чем необходимо, не идем на излишний риск и не меняемся, *если обстоятельства не вынуждают нас к этому.* Зачем? Зачем прикладывать лишние старания, если мы можем получить желаемое легким способом? (Естественно, понятие «легкий способ» носит субъективный характер.) Итак, при каких условиях главный герой способен стать полностью реализовавшим себя, многоплановым и вызывающим сочувствие персонажем? Как воскресить мертвый сценарий? Ответы на оба вопроса находятся в негативной составляющей истории.

Чем значительнее и сложнее противостоящие персонажу силы, тем более цельными *должны* получиться и его характер, и вся история. Понятие «силы антагонизма» не обязательно относится к определенному антигерою или злодею. В некоторых жанрах существуют ярко выраженные архизлодеи, например Терминатор, однако чаще всего мы имеем в виду общую совокупность сил, препятствующих проявлениям воли и желанию персонажа.

Если мы внимательно понаблюдаем за главным героем в момент побуждающего происшествия, оценим его силу воли в совокупности с интеллектуальными, эмоциональными, социальными и физическими возможностями, а затем сравним все это с его внутренними противоречиями и силами антагонизма в рамках его личностных конфликтов, отношений с антагонистическими институтами и окружением, то станет ясно, что победа не на его стороне. У него есть шанс достичь цели — но это всего лишь шанс. Даже если в начале квеста возникает впечатление, что герой способен разрешить конфликт на одном из уровней, то сила всей совокупности конфликтов кажется непреодолимой.

Мы усиленно занимаемся негативной составляющей истории не только для того, чтобы наиболее полно показать главного героя и других персонажей, — создать роли, которые будут вызывать интерес у лучших актеров, — но и довести историю до конца, до яркой и приносящей удовлетворение кульминации.

Следуя этому принципу, представьте, что пишете сценарий про супергероя. Как превратить Супермена в неудачника? Правильнее всего — выдумать криптонит, но этого недостаточно. Давайте рассмотрим оригинальную структуру, которую Марио Пьюзо придумал для первого фильма «Супермен» (Superman).

Пьюзо заставил Супермена (Кристофер Рив) бороться с Лексом Лютером (Джин Хэкмэн), который разработал дьявольский план одновременного запуска двух ядерных ракет, летящих в противоположных направлениях: одна нацелена на Нью-Джерси, другая — на Калифорнию. Супермен не может находиться сразу в двух местах, поэтому ему предстоит выбрать меньшее из двух зол. Какой же штат спасать? Нью-Джерси или Калифорнию? Он выбирает Нью-Джерси.

Вторая ракета попадает в разлом Сан-Андреас, и начинается землетрясение, которое угрожает сдвинуть Калифорнию в океан. Супермен прыгает в разлом и присоединяет Калифорнию обратно к континенту. Но... землетрясение убивает Лоис Лэйн (Маргот Киддер).

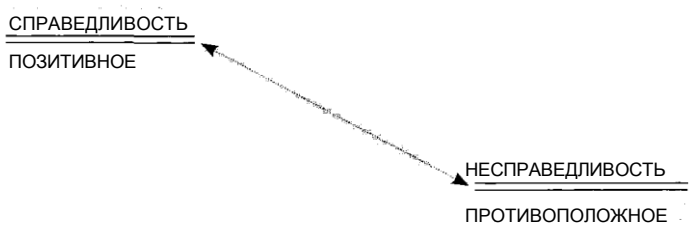
Супермен в слезах опускается на колени. Неожиданно перед ним появляется лицо Йор-Эла (Марлон Брандо), который говорит: «Ты не должен вмешиваться в судьбы людей». Перед героем встает дилемма, выбор между двумя несовместимыми вещами: завещанием отца и жизнью любимой женщины. Он нарушает закон отца, облетает Землю, изменяет положение земной оси, поворачивает время вспять и возвращает Лоис Лэйн к жизни. Перед нами история в жанре фэнтези с концовкой «они жили долго и счастливо и умерли в один день», которая превращает заведомо побежденного Супермена в почти настоящего бога.

ДВИЖЕНИЕ ИСТОРИИ И ПЕРСОНАЖА К КОНЕЧНОЙ ТОЧКЕ

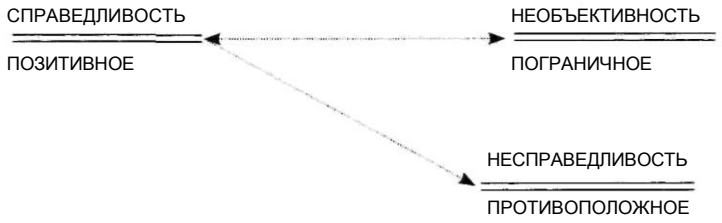
Есть ли в вашей истории настолько мощные негативные силы, чтобы *потребовалось* наделить ее персонажей исключительными положительными качествами? Давайте поговорим о методике, которая поможет критически проанализировать сценарий и ответить на этот важный вопрос.

Начните с определения главной ценности вашей истории. Например, справедливость. Как правило, позитивный заряд этой ценности представляет главный герой, а негативный — силы антагонизма. Однако в жизни все гораздо сложнее, редко встречается четкое деление на хорошее и плохое, правильное и неправильное, «да» и «нет». Существует несколько степеней негативности.

Во-первых, *противоположная* ценность, прямое противопоставление позитивной. В данном случае это несправедливость. Она возникает тогда, когда нарушаются законы.



Однако между позитивной ценностью и противоположной ей существует то, что можно назвать *пограничной* ценностью: в чем-то она негативна, но диаметральной противоположностью не является. Пограничной ценностью для справедливости является необъективность, которая характеризуется как негативная, но не обязательно незаконная: семейственность, расизм, бюрократические проволочки, предубеждения, разного рода пристрастные отношения. Люди, проявившие необъективность, могут не нарушать закон, но их нельзя назвать ни справедливыми, ни честными.



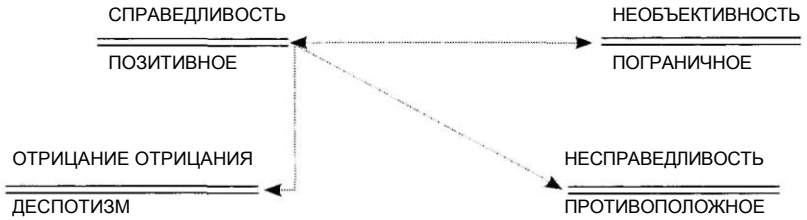
Тем не менее, противоположное не является предельным выражением негативного человеческого опыта. В конце нас ждет *отрицание отрицания* — антагонистическая сила, которая имеет двойной негативный заряд.

Мы имеем дело с людьми, а не с математикой. В жизни объединение двух отрицательных величин не приводит к появлению положительной. В английском языке двойное отрицание считается грамматической ошибкой, однако итальянцы используют двойное и даже тройное отрицание, чтобы утверждение *соответствовало* своему смыслу. Расстроенный итальянец может сказать: *«Non ho niente mia!»* (У меня никогда ничего не было!). Итальянцы знают жизнь. Две отрицательные величины при сложении образуют положительную только в математике и формальной логике. А в жизни все становится хуже и хуже.

История, которая в своем развитии достигает предела человеческого опыта через глубокий и широкий конфликт, должна пройти через все этапы модели, включающей в себя пограничное, противоположное и отрицание отрицания.

(Позитивное зеркальное отображение схемы усиления негативного включает в себя движение от *хорошего* к *лучшему,* от *лучшего* к *самому лучшему* и от *самого лучшего* к *идеальному*. Однако по каким-то таинственным причинам работа с такой прогрессией редко бывает полезной для рассказчика.)

Отрицание отрицания подразумевает сложную негативную ситуацию, в которой жизненные обстоятельства героев ухудшаются не только в количественном, но и в *качественном* плане. Отрицание отрицания находится на той границе, за которой начинают действовать самые темные силы человеческой натуры. Если говорить о справедливости, то таким состоянием является *деспотизм* или, — в формулировке, которая подходит как для личной, так и для общественной жизни, — положение, когда «кто сильнее, тот и прав».



Давайте рассмотрим телевизионные детективные сериалы. Доходят ли они до предельных состояний? Главные герои сериалов «Спенсер» (Spenser: For Hire), «Доктор Куинси» (Quincy), «Коломбо» (Columbo) и «Она написала убийство» (Murder, She Wrote) олицетворяют собой справедливость и борются за ее сохранение. Сначала они сталкиваются с необъективностью: бюрократы не разрешают Куинси провести вскрытие, некий политик использует свои связи, чтобы Коломбо был отстранен от ведения дела, а клиент Спенсера лжет ему. Преодолев бреши, вызванные крахом ожиданий в результате воздействия сил необъективности, полицейский обнаруживает истинную несправедливость: совершено преступление. Он одерживает победу над этими силами и восстанавливает справедливость. В большинстве криминальных драм силы антагонизма редко выходят за грань противоположности.

Сравните эту схематическую модель с тем, что мы видим в фильме «Пропавший без вести» (Missing). Картина основана на реальных фактах и рассказывает об американце Эдде Хормане (Джек Леммон), разыскивающем в Чили своего сына, который таинственно исчез во время переворота. В первом акте он сталкивается с необъективностью: посол США (Ричард Вентуре) не сообщает ему всей правды в надежде отговорить от поисков. Однако Хорман настаивает. В *кульминации второго акта* он узнает об ужасной несправедливости: хунта убила его сына... и соучастии в этом Государственного департамента США и ЦРУ. Хорман пытается раскрыть обман, но в третьем акте достигает *конечной точки* — его начинают преследовать, и он лишается надежды на возмездие.

Чили во власти тирании. Во вторник генералы могут признать незаконным то, что в

понедельник вы делали на законных основаниях, в среду арестовать за это, в четверг казнить, а в пятницу утром издать новый закон, возвращающий все на прежнее место. Справедливости не существует; тиран делает все, что ему заблагорассудится. «Пропавший без вести» (Missing) — это гневное разоблачение крайних проявлений несправедливости... с оттенком иронии: хотя Хорман и не смог предъявить официальное обвинение чилийским диктаторам, он показал их всему миру, — что, возможно, является разновидностью справедливости, способной принести большее удовлетворение.

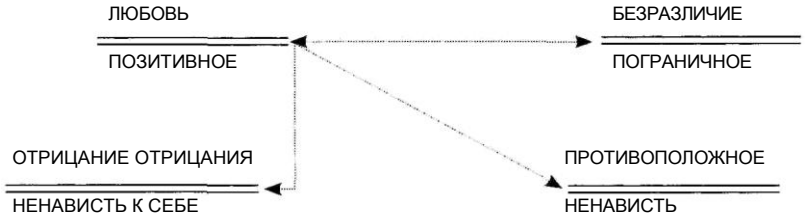
Черная комедия «Правосудие для всех» (And Justice for All) идет еще дальше. Она следует за справедливостью, совершая полный круг с возвращением к позитиву. В первом акте адвокат Артур Киркланд (Аль Пачино) борется с необъективностью: Ассоциация адвокатов Балтимора заставляет его свидетельствовать против других юристов, в то время как коварный судья (Джон Форсайт) отказывает в повторном слушании дела невиновного клиента Киркланда. Во втором акте герой сталкивается с несправедливостью: тот же судья обвиняется в жестоком избиении и изнасиловании женщины.

Однако у судьи есть хитроумный план. Всем хорошо известно, что он и адвокат ненавидят друг друга, к тому же адвокат недавно прилюдно ударил его. Поэтому судья должен заставить адвоката защищать его в суде. В таком случае пресса и присяжные будут считать его невиновным, веря в то, что ни один адвокат не станет выступать в защиту человека, которого ненавидит, если не знает наверняка, что обвиняемый не совершал преступления. Адвокат пытается уклониться от этого дела, но упирается в отрицание отрицания: «официальные тираны» высшего суда шантажируют его и заставляют представлять своего коллегу. Если он откажется, они предадут огласке совершенную им в прошлом профессиональную ошибку и лишат его адвокатской лицензии.

Тем не менее адвокат борется с необъективностью, несправедливостью и деспотизмом, нарушая закон: он встает перед присяжными и заявляет, что его клиент «сделал это». Его клиент насильник, и он сам сказал ему об этом. Он публично уничтожает судью и добивается справедливости для его жертвы. И хотя этот поступок означает конец его карьеры в качестве адвоката, справедливость начинает сверкать как бриллиант, ведь перед нами уже не сиюминутное правосудие, которое торжествует, когда преступник попадает за решетку, а великая победа, низвергающая тиранию.

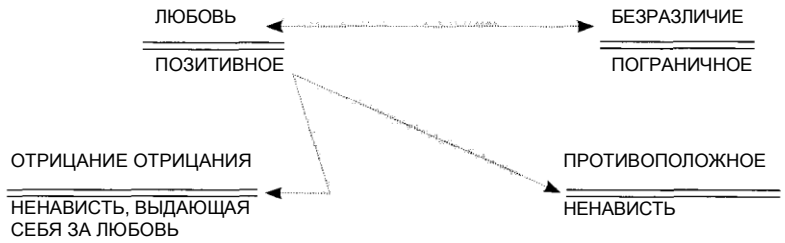
Если мы говорим о справедливости, то различие между противоположным и отрицанием отрицания заключается в различии между относительно ограниченным и временным могуществом тех, кто нарушает закон, и не имеющей границ и прочной властью тех, кто этот закон создает. Различие между миром, где существует закон, и миром, в котором «прав тот, кто сильнее». Абсолютная форма несправедливости — не преступность, а «официальные» преступления, совершаемые правительствами против своих граждан.

Далее приводится ряд примеров, которые показывают, как эта прогрессия негативного действует в других историях и жанрах. Прежде всего, любовь:



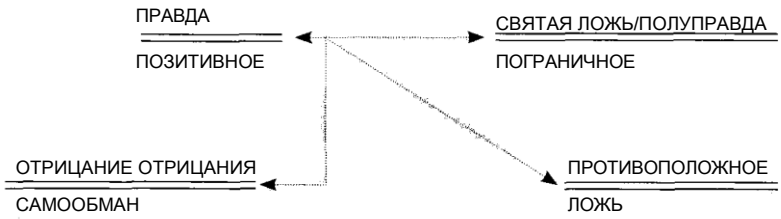
Ненавидеть других людей — это плохо, но даже мизантроп любит хотя бы одного человека. Когда любовь к себе исчезает, и персонаж начинает ненавидеть то, что с ним происходит, он походит к отрицанию отрицания, а его жизнь превращается в ад: примером может служить Раскольников из «Преступления и наказания» Достоевского.

Второй вариант:



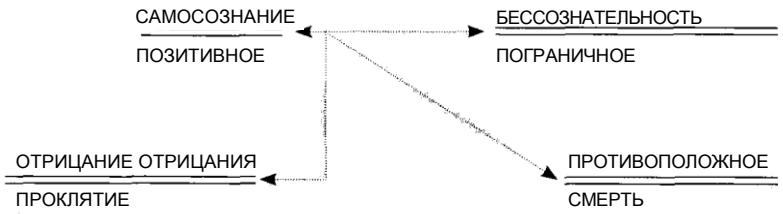
С кем бы вы предпочли общаться? С человеком, который ненавидит вас и честно в этом признается, или с тем, кто, как вам известно, терпеть вас не может, но притворяется, что любит? Именно эта особенность поднимает фильмы «Обыкновенные люди» (Ordinary People) и «Блеск» (Shine), снятые в жанре *семейной драмы,* до невероятных высот. Многие родители не жалуют своих детей, многие дети не выносят своих родителей, и они ругаются, кричат и говорят об этом. В обоих фильмах один из родителей испытывает горькую обиду и тайно ненавидит своего ребенка, но делает вид, что любит его. Когда главный герой раскрывает ложь, история переходит к отрицанию отрицания. Как ребеноку защитить себя?

Главная ценность истории — правда:



Святая ложь относится к категории пограничных ценностей, к ней часто прибегают, чтобы сделать добро: любовники, просыпаясь с помятыми после сна лицами, говорят друг другу, что они прекрасно выглядят. Явный лжец знает правду, но скрывает, надеясь получить выгоду. Но когда мы лжем самим себе и верим в эту ложь, правда исчезает, а мы имеем дело с отрицанием отрицания, как это произошло, например, с Бланш в фильме «Трамвай "Желание"» (A Streetcar Named Desire).

Позитивная ценность истории — самосознание: человек полон жизни и все ясно понимает.



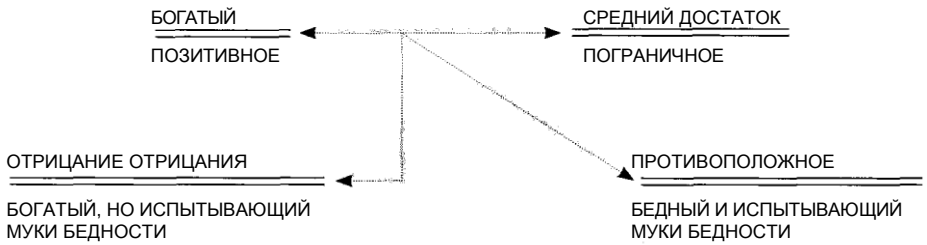
Эта отрицательная прогрессия присуща фильмам *ужасов,* в которых присутствует сверхъестественный главный герой, таким как «Дракула» (Dracula) и «Ребенок Розмари»

(Rosemary's Child). Однако не надо быть религиозными людьми, чтобы понять значение слова *проклятие.* Независимо от того, существует ад или нет, мир человека полон собственных маленьких преисподних, и, попадая в них, мы молим о смерти, которая в этом случае кажется благодатью.

Возьмем, к примеру, фильм «Маньчжурский кандидат» (Manchurian Candidate). Один из его главных героев Раймонд Шоу (Лоуренс Харви) кажется вполне нормальным и вменяемым. Затем мы узнаем, что он подвергся интенсивному «промыванию мозгов» с помощью постгипнотического внушения. Под его воздействием он убивает несколько человек, в том числе собственную жену, и виновен в этом только отчасти, потому что является заложником ужасного заговора. Но когда он приходит в себя и понимает, что произошло, то оказывается в настоящем аду.

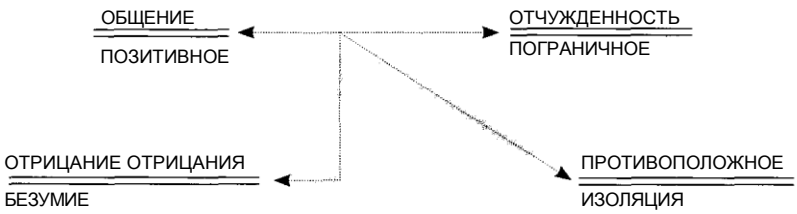
Он узнает, что «промывка мозгов» сделана по приказу его виновной в кровосмешении, одержимой жаждой власти матери, которая использует сына для того, чтобы получить контроль над Белым домом. Раймонд может рискнуть своей жизнью и разоблачить свою вероломную мать или убить ее. Он решается на убийство, причем не только ее, но и отчима, и себя, проклиная сразу всех в шокирующей кульминации, в момент отрицания отрицания.

Позитивная ценность истории — богатство:



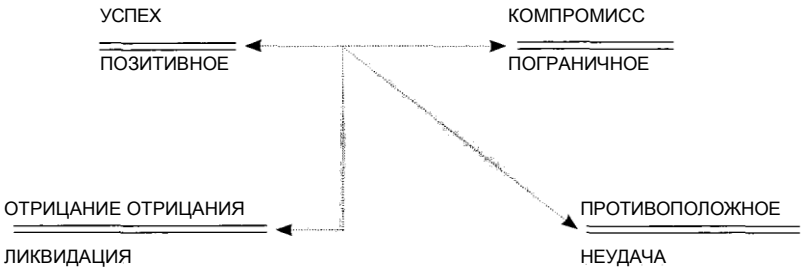
В фильме «Уолл-стрит» (Wall Street) Гекко чувствует себя бедным, потому что можно иметь сколько угодно денег, но их всегда не хватает. Он миллиардер, но ведет себя как изголодавшийся вор, который стремится добыть деньги любой ценой.

Позитивная ценность — открытое общение между людьми:



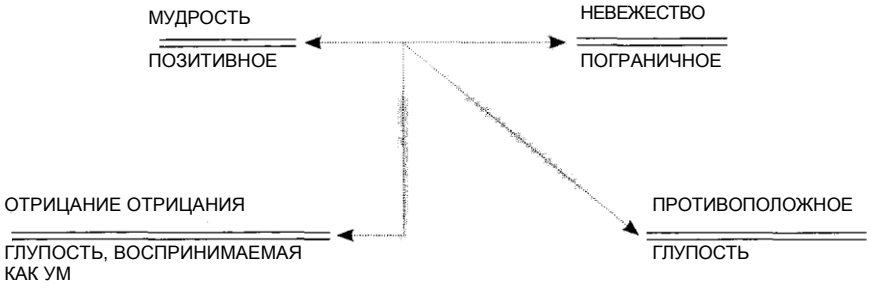
Существует множество вариантов ценности, противоположной общению, таких как молчание, непонимание, эмоциональная блокада. Комплексное понятие «отчужденность» означает ситуацию, когда человек находится с другими людьми, но чувствует себя одиноким и неспособным к общению. Однако в случае изоляции человеку вообще не с кем поговорить, только с самим собой. Когда вы лишаетесь даже этого и страдаете от невозможности общения с собственным мозгом, вы подходите к отрицанию отрицания и безумию, как это произошло с Трелковски в фильме «Жилец» (The Tenant).

Позитивная ценность истории — полное достижение идеалов или целей:



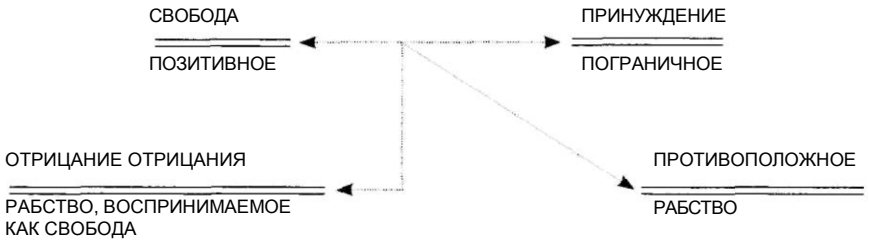
Компромисс означает готовность «довольствоваться меньшим» или не достичь идеала, но не отказаться от него полностью. Однако отрицание отрицания представляет собой то, чего людям из шоу-бизнеса следует остерегаться. Например, таких мыслей: «Я не могу делать прекрасные фильмы, которые хотел бы... однако деньги можно заработать на порнографии». В качестве примера можно привести фильмы «Сладкий запах успеха» (The Sweet Smell of Success) и «Мефисто» (Mephisto).

Позитивная ценность истории — интеллект:



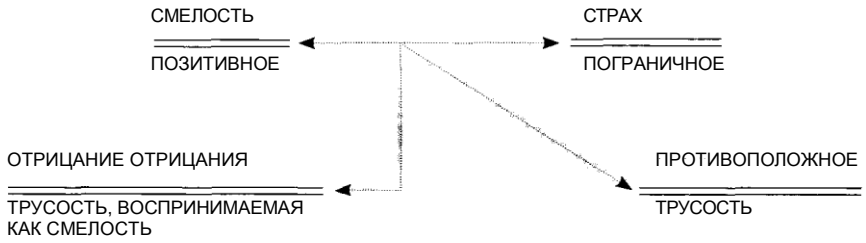
Невежество — это временная глупость, которая возникает в результате отсутствия информации, однако настоящая глупость необратима, и неважно, какой объем информации будет получен. Существует два вида отрицания отрицания: внутреннее, когда глупый человек считает себя умным, а тщеславие становится основой для создания многочисленных комических персонажей, и внешнее, в таком случае общество принимает глупого человека за умного, как в фильме «Будучи там» (Being There).

Позитивная ценность истории — свобода:



Принуждение может иметь массу оттенков. Законы лишают нас некоторой свободы, но именно они делают возможным существование цивилизованного общества. Хотя заключение под стражу носит ярко выраженный негативный характер, общество признает его пользу. Отрицание отрицания действует в двух направлениях: внутреннем и внешнем. В первом случае речь идет о *самопорабощении,* которое значительно хуже рабства. Раб обладает свободой воли и готов сделать все возможное, чтобы совершить побег. Гораздо хуже, когда человек разрушает собственную силу воли с помощью наркотиков или алкоголя и сам превращает себя в раба. Второй случай — рабство, воспринимаемое как свобода, и именно оно легло в основу романа «1984» и снятых по нему фильмов.

Позитивная ценность истории — мужество:

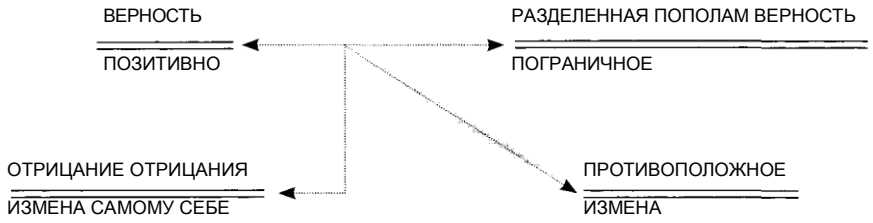


Когда мужественного человека охватывает страх, он может некоторое время бездействовать, но в конце концов совершает то, что от него требуется. Трус не сделает этого никогда. Однако *конечная точка* достигается, когда трус совершает действие, которое внешне кажется смелым. Например, вокруг стрелкового окопа кипит бой. Раненый офицер поворачивается к трусу и говорит: «Джек, у твоих товарищей заканчиваются боеприпасы.

Отнеси им эти ящики с патронами через минное поле, иначе их захватят в плен». Тогда трус берет ружье... и убивает офицера. На первый взгляд можно подумать, что надо быть достаточно храбрым, чтобы выстрелить в офицера, но потом становится понятно: такой поступок — всего лишь проявление малодушия.

В фильме «Возвращение домой» (Coming Home) капитан Бой Хайд (Брюс Дерн) стреляет себе в ногу, чтобы выбраться из Вьетнама. Далее, в кризисный момент подсюжета, Хайд сталкивается с необходимостью выбора меньшего из двух зол: жизнь со всеми ее унижениями или смерть, пугающая своей неизвестностью. Он выбирает более легкий путь и лишает себя жизни, бросившись в воду. Хотя некоторые самоубийства, например смерть политических заключенных в результате голодовки, свидетельствуют о мужестве людей, в большинстве случаев суицид является *конечной точкой* и действием, которое может показаться смелым, но на самом деле свидетельствует о недостатке мужества, необходимого для продолжения жизни.

Позитивная ценность истории — верность:

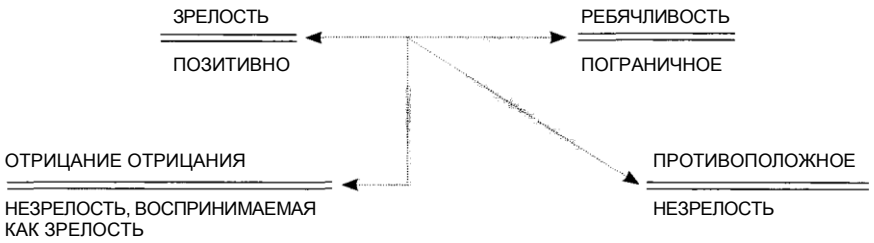


Замужняя женщина влюбляется в другого мужчину и не предпринимает никаких действий, чтобы сблизиться с ним. Она тайно сохраняет преданность обоим, но когда муж узнает о ее чувствах, он воспринимает разделенную на двоих верность как измену. Она пытается защититься, заявляя, что не спала с другим мужчиной, поэтому никогда не предавала мужа. Различие между чувством и действием часто носит субъективный характер.

В середине XIX века Оттоманская империя начала терять свою власть над Кипром, и вскоре управление островом взяла на себя Великобритания. В фильме «Остров Паскали» (Pascali's Island) Паскали (Бен Кингсли) шпионит для турецкого правительства, но он всего лишь напуганный человек, чьи ничем не примечательные отчеты никто не читает. Этой одинокой душе удается подружиться с британской супружеской парой (Чарльз Данс и Хелен Мирен), которая предлагает ему более счастливую жизнь в Англии. Впервые Паскали встречает людей, которые относятся к нему серьезно, и он тянется к ним. Хотя

они утверждают, что занимаются археологией, позже он начинает подозревать, что это британские шпионы (разделенная пополам верность), и предает их. Только после того, как их убивают, он выясняет, что они охотились за древностями и хотели украсть античную статую. Его предательство приводит к трагической измене его собственным надеждам и мечтаниям.

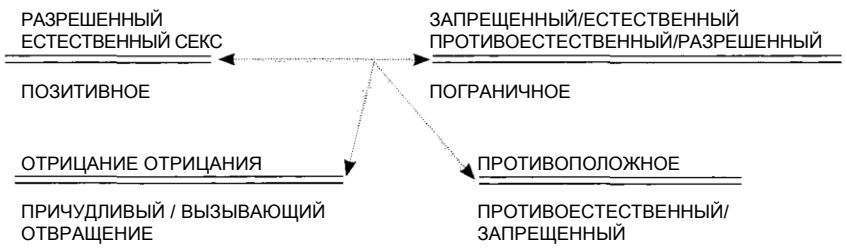
Позитивная ценность истории — зрелость:



В побуждающем происшествии фильма «Большой» (Big) подросток Джош Баскин (Дэвид Москау) превращается в тридцатидвухлетнего мужчину (Том Хэнкс), но только внешне. Фильм сразу же переходит к отрицанию отрицания, затем начинает исследовать все оттенки негативного. Когда Джош и его начальник (Роберт Лоджа) отбивают чечетку на игрушечном пианино в магазине, это выглядит глупо, но скорее позитивно, чем негативно. Когда Джош и его коллега (Джон Херд) играют в прятки на площадке для игры в гандбол, то делают все совсем по-детски. На самом деле мы начинаем понимать, что весь мир взрослых представляет собой площадку, на которой дети играют в корпоративные прятки.

В момент кризиса Джош сталкивается с проблемой выбора между двумя несовместимыми вещами: взрослая жизнь, в которой есть успешная карьера и любимая женщина, и возвращение в детство. Он делает разумный выбор, отдав предпочтение детству, тем самым продемонстрировав с тонкой иронией, что наконец-то стал «большим». Ведь мы вместе с ним понимаем, что ключом к зрелости является полноценно проведенное детство. Однако из-за того, что жизнь обманывала многих из нас в юности, мы живем, в той или иной степени, в состоянии отрицания отрицания зрелости. «Большой» (Big) — очень мудрый фильм.

Наконец, давайте рассмотрим историю, где в роли позитивной ценности выступает разрешенный естественный секс. В данном случае слово *разрешенный* означает одобренный обществом, а *естественный* означает секс ради получения потомства, сопровождающего его удовольствия и выражения любви.



В категорию пограничного попадают случаи занятия сексом вне брака и до него, которые, хотя и считаются естественными, вызывают недовольство. Общество часто бывает нетерпимо к проституции, но она, вероятно, естественна. В некоторых обществах бигамия и полигамия, а также межрасовые и гражданские браки одобряются, в то время как в других они запрещены. Воздержание можно рассматривать как относительно естественное, но никто не станет от него отговаривать, в то время как секс с человеком,

принявшим на себя обет безбрачия, например священником или монахиней, осуждается церковью.

Если говорить о противоположном, то здесь воображение человечества, кажется, не знает границ: вуайеризм, порнография, сатириазис, нимфомания, фетишизм, эксгибиционизм, фроттаж, трансвестизм, инцест, изнасилование, педофилия и садомазохизм — вот далеко не полный список того, что является запрещенным и неестественным.

Найти место в этой классификации для гомосексуализма и бисексуальности достаточно сложно. В некоторых обществах они воспринимаются как естественные, а в других как противоестественные. Во многих западных странах гомосексуализм разрешен; в некоторых странах третьего мира он по-прежнему считается преступлением и карается смертной казнью. Многие из этих определений могут показаться условными, так как восприятие секса связано с социальными и личными особенностями.

Однако обычные извращения — это не конечная точка. Они встречаются в единичных случаях и совершаются, даже в случае принуждения, вместе с другими людьми. Но иногда сексуальным объектом становится иной биологический вид (зоофилия), мертвый человек (некрофилия) или сочетаются несколько видов извращения, и тогда мозг людей восстает против этого.

Вернемся к фильму «Китайский квартал» (Chinatown). Как мы уже отметили, инцест не является конечной точкой разрешенного естественного секса. Он всего лишь его противоположность. В фильме присутствует отрицание отрицания в виде инцеста с потомством от собственного инцеста. Эвелин Малрэй рискует жизнью, чтобы спасти дочь от собственного отца. Она знает, что он безумен и повторит содеянное снова. Вот в чем заключается мотивация преступления. Кросс убивает своего зятя, потому что тот не говорит, где спрятана его дочь, рожденная от его дочери. И именно это должно случиться после кульминации, во время которой Кросс закрывает испуганные глаза ребенка и уводит от места ужасной гибели ее матери.

Принцип отрицания отрицания применим не только к трагическим, но и к комическим фильмам. Комический мир — это хаотическое, сумасбродное место, где все действия необходимо доводить до предела. В противном случае вызвать смех зрителей не удастся. Даже легкие развлекательные фильмы с участием Фреда Астера и Джинджер Роджерс достигали конечной точки. Они обращались к такой ценности, как правда, а Фред Астер традиционно играл персонажа, страдающего от самообмана и убеждающего себя в том, что он влюблен в роскошную девушку, хотя мы знали, что его сердце принадлежит Джинджер.

Хорошие писатели и сценаристы понимают, что противоположные ценности не довольствуются пределами человеческого опыта. Когда история ограничивается рассказом о противоположной или, того хуже, пограничной ценности, она повторяет сотни посредственных работ, досаждающих нам ежегодно. Простой рассказ о любви и ненависти, правде и лжи, свободе и рабстве, смелости и трусости и тому подобном почти наверняка будет неинтересным. Если отрицание отрицания в истории не достигается, зрители могут получить удовлетворение от просмотра, но история никогда не будет ни блистательной, ни грандиозной.

При равенстве таких факторов, как талант сценариста, его мастерство и знание, величие работы определяется тем, как раскрывается негативная сторона истории.

Если складывается впечатление, что в истории чего-то не хватает, значит, необходимы специальные инструменты, позволяющие разобраться с царящим в ней беспорядком и увидеть ее недостатки. Когда история неубедительна, причина, скорее всего, заключается в том, что силы антагонизма оказались слишком слабыми. Вместо того чтобы тратить свои творческие способности на выдумывание приятных и привлекательных черт главного героя и его мира, поработайте над негативной стороной, постарайтесь соз-

дать цепную реакцию, которая позволит естественно и правдиво компенсировать

позитивные аспекты.

Прежде всего необходимо проанализировать все ценности и их прогрессию. В чем заключаются позитивные ценности? Какие из них отличаются наибольшей значимостью и формируют кульминацию истории? Все ли оттенки негативного воплощают в себе силы антагонизма? Достигают ли они когда-нибудь мощи отрицания отрицания?

Как правило, прогрессии идут от позитивного к пограничному в первом акте, к противоположному в последующих актах и, наконец, достигают отрицания отрицания в последнем, заканчиваясь трагически или возвращаясь к позитивному, но уже с глубокими изменениями. С другой стороны, в фильме «Большой» (Big) происходит резкий переход к отрицанию отрицания, после которого показываются все уровни незрелости. Фильм «Касабланка» (Casablanca) еще более радикален. Он начинается с отрицания отрицания, когда Рик живет в условиях фашистской тирании, страдая от ненависти к самому себе и самообмана, затем наступает позитивная кульминация для всех трех ценностей. В фильме может происходить все что угодно, но обязательным условием является достижение *конечной точки.*

15. ЭКСПОЗИЦИЯ

ПОКАЗЫВАЙТЕ, А НЕ РАССКАЗЫВАЙТЕ

Говоря об *экспозиции,* мы имеем в виду факты — информацию о сеттинге, биографические сведения и характеризацию, которые необходимы зрителям для того, чтобы следить за развитием действия и понимать происходящее.

Уже по первым страницам сценария читатель может определить уровень мастерства писателя, исходя из того, как он справился с экспозицией. Хорошо продуманная экспозиция не служит гарантией того, что история превосходна, но указывает на наличие у автора необходимых навыков рассказчика. Умение раскрыть экспозицию означает, что сценарист способен сделать ее *невидимой.* Тогда по мере развития истории зрители воспринимают все, что им нужно, даже не осознавая этого.

Ключом к созданию такой экспозиции служит знаменитая аксиома «Показывайте, а не рассказывайте». Никогда не вкладывайте слова в уста персонажа, чтобы он *рассказывал* аудитории о мире, истории или человеке. Предпочтительнее показывать сцены, в которых люди говорят и ведут себя правдиво и естественно, но в то же время косвенным образом сообщают все необходимые факты. Другими словами, *создавайте экспозицию драматургическими средствами.*

Экспозиция служит двум целям. Ее основная задача — способствовать скорейшему возникновению конфликта, а второстепенная — предоставлять информацию. Нетерпеливые новички меняют эти цели местами, помещая на первое место описательную функцию, а не драматургическую необходимость.

Например, Джек говорит: «Черт возьми, Гарри, сколько лет мы уже знакомы? Что? Около двадцати? С тех пор, как учились в колледже. Это ведь очень долго, правда, Гарри? А как ты поживаешь сегодня утром?» Эти строчки предназначены только для того, чтобы рассказать зрителям, что Джек и Гарри дружат, двадцать лет назад они вместе ходили в школу, а сегодня еще не обедали — убийственный пример неестественного поведения. Никто и никогда не будет говорить другому человеку то, что обоим уже известно, если, конечно, в этом нет острой необходимости. Соответственно, когда нужно сообщить очевидную информацию, сценарист должен создать мотивацию для диалога, который будет выходить за пределы простой передачи фактов.

Для драматургического воплощения экспозиции воспользуйтесь мнемоническим принципом: превратите экспозицию в военное снаряжение. Ваши персонажи знают свой мир, свою историю, друг друга и самих себя. Позвольте им использовать эти знания в качестве боеприпасов в борьбе за достижение желаемой цели. Если мы попробуем применить этот принцип к приведенному выше примеру, то получится следующее: Джек, заметив красные глаза Гарри и скрываемую им зевоту, говорит: «Гарри, посмотри на себя. Та же самая прическа в стиле хиппи, те же детские шутки, за которые тебя выгоняли из школы двадцать лет назад. Не пора ли уже проснуться и выпить кофе?» Зрители переводят взгляд на Гарри, чтобы увидеть его реакцию, и попутно отмечают: «двадцать лет» и «школа».

Надо сказать, следование принципу «Показывайте, а не рассказывайте» совсем не означает, что вам следует перевести камеру на камин с расставленными на нем фотографиями, на которых показаны Гарри и Джек во времена их учебы в университете, пребывания в лагере для новобранцев, свадеб в один и тот же день и открытия совместного бизнеса. Это называется рассказывать, а не показывать. Если вы попросите оператора сделать нечто подобное, художественный фильм превратится в домашнее видео. «Показывайте, а не рассказывайте» предполагает, что вести себя правдоподобно должны не только персонажи, но и *камера.*

Решение сложных проблем, связанных с созданием экспозиции, настолько пугает некоторых авторов, что они стараются завершить ее как можно скорее, чтобы студийный

консультант, читая сценарий, мог сконцентрироваться непосредственно на истории. Однако когда человек с трудом пробирается через первый акт, буквально до отказа забитый элементами экспозиции, он сразу же понимает, что перед ним работа любителя, не владеющего основами профессии, и сразу же переходит к последним сценам.

Опытные сценаристы распределяют информацию экспозиции по всей истории, часто раскрывая ее прямо в кульминации последнего акта. Они следуют двум принципам. Во-первых, никогда не включайте в текст ничего такого, о чем сами зрители могут легко догадаться. Во-вторых, прибегайте к экспозиции, только если незнание какого-либо факта приведет к путанице. Вы можете поддерживать интерес, не сообщая информацию, а *скрывая* ее, за исключением тех случаев, когда она необходима для понимания.

Выстраивайте экспозицию последовательно. Как и все остальные элементы сценария, она должна развиваться поступательно: сначала сообщаются наименее важные факты, затем более существенные, а в самом конце то, что имеет критическое значение. А какие составляющие экспозиции оказывают решающее влияние? Секреты. Мучительная правда, которую не хотят знать персонажи.

Одним словом, не пишите «калифорнийские сцены». «Калифорнийскими» называются сцены, где два персонажа, едва знакомых друг с другом, встречаются за чашкой кофе и сразу же начинают обсуждать сокровенное и скрытое от всех: «О, мое детство было ужасным. Мать окунала меня головой в унитаз, когда хотела наказать». — «Ха! Ты думаешь, что у тебя было плохое детство. А вот мой отец клал мне в туфли собачье дерьмо и заставлял идти в них в школу».

Безоглядно откровенные и малоприятные признания только что встретившихся людей выглядят натянуто и фальшиво. Когда сценаристам указывают на это, они говорят, что и в реальной жизни некоторые делятся сугубо личными вещами с совершенно посторонними людьми. И я согласен, такое бывает. Но только в Калифорнии. Подобное не случается ни в Аризоне, ни в Нью-Йорке, ни в Лондоне, ни в Париже, ни где-либо еще в мире.

Есть определенная порода жителей Восточного побережья, которые имеют при себе заранее подготовленные «темные» секреты. Они делятся ими во время приемов, чтобы доказать, что они настоящие «калифорнийцы» — «сфокусированные» и «поддерживающие контакт со своим внутренним "я"». Когда во время таких приемов я держу в руках тортийю с соусом, а кто-то рассказывает мне, как в детстве ему клали в кеды собачье дерьмо, я думаю: «Боже! Если это заранее подготовленная ужасная тайна, которую он рассказывает людям под соус гуакомоле, какова же тогда правда?» Ведь всегда есть что-то еще. Произнесенное вслух неизменно скрывает то, что сказать нельзя.

«Она моя сестра и моя дочь», — признается Эвелин Малрэй, и такое не может быть произнесено во время приема с коктейлями. Она открывается Гиттесу, только чтобы дочь не попала в руки ее отца. «Ты не можешь убить меня, Люк, я твой отец», — Дарт Вейдер не хотел говорить правду своему сыну, но если бы он не сделал этого, ему пришлось бы убить собственного ребенка или быть убитым самому.

Оба момента отличаются правдивостью и силой, потому что возникают, когда под давлением жизненных обстоятельств героям приходится выбирать меньшее из двух зол. А где в хорошо написанной истории давление достигает максимума? В *конечной точке.* Соответственно, мудрый автор следует первому правилу временного искусства: *оставляйте лучшее напоследок.* Ведь если мы раскроем слишком много и слишком быстро, зрители смогут представить кульминацию задолго до того, как она наступит.

Раскрывайте в экспозиции только то, что непременно должны и хотят знать зрители, и ничего больше.

С другой стороны, поскольку автор контролирует ход своего повествования, он управляет потребностями и желанием зрителей что-то знать. Если в определенном месте рассказа необходимо раскрыть какой-либо факт из экспозиции, так как без него зрители не смогут разобраться в дальнейших событиях, пробуждайте любопытство и желание это узнать. Вкладывайте в их головы вопрос: «Почему этот персонаж ведет себя именно так, а

не иначе? Почему происходит то или это? Почему?» Когда люди жаждут информации, даже наиболее сложный набор драматургически воплощенных фактов будет легко воспринят и понят.

Чтобы справиться с биографической экспозицией, можно начать рассказ с детства главного героя, а затем показать все годы его жизни. Например, фильм «Последний император» (The Last Emperor) охватывает шестьдесят лет жизни Пу И (Джон Лоун). История связывает сцены, в которых показано его детство, когда он стал императором Китая, подростковые годы и ранний брак, обучение по западному образцу, увлечение декадентством, годы подчинения Японии, жизнь при коммунистах и последние дни, когда он работал садовником в Пекинском Ботаническом саду. Действие картины «Маленький большой человек» (Little Big Man) рассказывает о том, что происходило в течение столетия. Фильмы «Плотская любовь» (Carnal Knowledge), «Прощай, моя наложница» (Farewell, My Concubine) и «Блеск» (Shine), начинаются с детских лет главных героев и движутся от одного ключевого события в их жизни к другому до наступления среднего или более старшего возраста.

Тем не менее, какой бы удобной ни оказалась эта структура с точки зрения воплощения экспозиции, сценарист не может проследить судьбу большинства главных героев от рождения до смерти по одной причине: в их историях будет отсутствовать соединительная ось. Чтобы рассказать историю, охватывающую всю жизнь человека, необходимо придумать для нее такой стержень, который обладает невероятной силой и яркостью. Однако какое единственное, сокровенное желание, возникающее в результате побуждающего происшествия в детские годы главного героя, может не угасать десятилетиями? Именно поэтому почти во всех рассказах главные события жизни главного героя прослеживаются на протяжении месяцев, недель и даже часов.

Однако если сценаристу удается создать гибкий и прочный *стержень* истории, то она может охватывать десятилетия, не приобретая при этом эпизодический характер. В данном случае понятие «эпизодический» означает не «охватывающий длинные промежутки времени», а «случайные, неравномерные интервалы». Эпизодической может стать даже та история, которая длится всего двадцать четыре часа, если события дня не связаны со всем остальным, что в ней происходит. Напротив, фильм «Маленький большой человек» (Little Big Man) объединяется вокруг стремления человека помещать геноциду коренных американцев со стороны белых людей — злодеянию, которое распространяется на целые поколения и, следовательно, сто лет рассказывания историй. Фильмом «Плотская любовь» (Carnal Knowledge) управляет тайная потребность мужчины унижать и уничтожать женщин — никогда им не осознанное и отравляющее душу желание.

В «Последнем императоре» (The Last Emperor) человек всю жизнь ищет ответ на один вопрос: кто я? В возрасте трех лет Пу И становится императором, но не имеет ни малейшего представления о том, что это значит. Для него дворец — одна большая площадка для игр. Он цепляется за свою детскую идентичность вплоть до наступления подросткового возраста. Имперские чиновники настаивают на том, что император должен вести себя как подобает, но он быстро понимает, что империи больше не существует. Под тяжестью фальшивого самосознания он примеривает одну маску за другой, но ни одна из них ему не подходит: сначала английский ученик и джентльмен; затем сексуальный гигант и гедонист; вслед за тем международный плейбой, пародирующий Синатру на роскошных вечеринках; далее государственный деятель, который заканчивает свою карьеру в качестве марионетки в руках японцев. В конце концов коммунисты дают ему последнюю в его жизни идентичность — садовника.

Фильм «Прощай, моя наложница» (Farewell, My Concubine) рассказывает о Ченге Диейи (Лесли Чун) и о пятидесяти годах стремления жить по принципам честности. Когда герой был ребенком, мастера Пекинской оперы безжалостно били его, «промывали ему мозги» и заставляли признаться в том, что у него женская натура — хотя он не был таким. Если бы он согласился с ними, то избавился бы от мучений. У него женственная

внешность, но, как многие женоподобные представители сильного пола, в душе он настоящий мужчина. Вынужденный жить во лжи, он ненавидит любой обман, как личный, так и политический. Поэтому все его проблемы связаны с желанием говорить правду. Но в Китае выживают только лжецы. В конце концов герой осознает, что правда в этой стране является чем-то невозможным, и сам лишает себя жизни.

Так как истории длиной в жизнь встречаются редко, то нам следует воспользоваться советом Аристотеля, который рекомендует начинать истории *in medias res,* или «в гуще событий». Определив дату кульминационного этапа в жизни главного героя, мы начинаем повествование как можно ближе к нему по времени. Подобная структура делает рассказ более компактным, и больше времени уделяется биографии персонажа того периода, который предшествовал побуждающему происшествию. Например, если кульминация истории приходится на день, когда герою исполняется тридцать пять лет, то мы будем начинать фильм не с его подростковой жизни, а с рассказа о событиях, которые произошли, например, месяцем раньше. В любом случае у главного героя есть в распоряжении тридцать пять лет жизни для того, чтобы привнести в нее максимальную ценность. В результате, когда его жизнь выходит из равновесия, ему есть чем рисковать, и в истории появляется конфликт.

Представьте себе, какие трудности могут возникнуть, если вы пишете историю, к примеру, о бездомном алкоголике. Чего он может лишиться? Практически ничего. Для человека, который испытывает постоянный стресс от пребывания на улице, смерть может казаться избавлением, а причиной — простая перемена погоды. Жизнь, в которой есть только незначительные ценности или они вообще отсутствуют, может вызвать у очевидцев чувство жалости, но когда на карту поставлено так мало, сценаристу приходится ограничиваться созданием статичного изображения страдания.

Мы предпочитаем рассказывать истории о тех, кому есть что терять — семью, карьеру, идеалы, возможности, репутацию, реалистичные надежды и мечты. Когда жизнь таких людей лишается равновесия, они оказываются в опасности и готовы лишиться того, что имеют, в борьбе за восстановление прежнего баланса. Их сражение с силами антагонизма, в котором они рискуют завоеванными с трудом ценностями, формирует конфликт. А когда в истории присутствует ярко выраженный конфликт, персонажам нужны все боеприпасы, какие только они могут получить. Поэтому у сценариста не возникает проблем с драматургическим воплощением экспозиции, и ее факты естественно и незаметно вплетаются в действие. Но когда конфликт отсутствует, сценаристу приходится заниматься «вытиранием пыли».

В XIX веке многие драматурги решали вопрос экспозиции следующим образом: занавес открывается, и на сцене зрители видят декорации гостиной. Входят две служанки: одна из них работает в этом доме последние тридцать лет, а другую — молодую горничную — наняли на работу только утром. Та, что постарше, поворачивается к девушке и говорит: «Ты же ничего не знаешь о докторе Джонсоне и его близких, верно? Что ж, давай я тебе расскажу...» И, вытирая пыль с мебели, она рассказывает всю историю жизни этой семьи и дает характеристики ее членам. Это и есть «вытирание пыли», или немотивированная экспозиция.

Следует заметить, что нечто подобное встречается и в наши дни.

В начальном эпизоде фильма «Эпидемия» (Outbreak) полковник медицинской службы Дэниелс (Дастин Хоффман) вылетает в Западную Африку, чтобы остановить эпидемию вируса Эбола. Вместе с ним на борту самолета находится молодой врач, к которому Дэниелс обращается со словами: «Вы ведь ничего не знаете об Эболе, не так ли?», а затем подробно излагает историю вируса и описывает вызываемые им патологические последствия. Если врач не обладает соответствующими знаниями, чтобы бороться с заболеванием, которое угрожает всему живому на Земле, что же он делает в этом самолете? Каждый раз, когда вы заметите, что пишете строки диалога, в котором один персонаж рассказывает другому то, что оба уже знают или должны знать, спросите себя:

«Можно ли это назвать драматическим действием? Достаточно ли в такой экспозиции боеприпасов?» Если ответ отрицательный, смело удаляйте диалог из сценария.

Если вы способны придумать идеальное драматическое воплощение для экспозиции и сделать ее невидимой, если можете контролировать распределение информации и подавать ее в тот момент, когда зрителям необходимо ее узнать или они хотят это сделать, а самое лучшее будете приберегать напоследок, значит, вы осваиваете мастерство сценариста. Однако то, что является проблемой для начинающих авторов, становится бесценным капиталом для знатоков. Вместо того чтобы избегать экспозиции, наделяя своих персонажей неизвестным прошлым, они делают все возможное, чтобы придать остроту их биографиям с помощью важных событий. Ведь рассказчик десятки раз вынужден решать, как изменить направление развития действия в определенной сцене и создать поворотный пункт.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Мы можем повернуть сцену в другом направлении только одним из двух способов: с помощью действия или откровенного признания. Других путей не существует. Например, в сюжете есть пара, и их отношения позитивны: они влюблены и живут вместе. Мы же хотим повернуть все вспять: чтобы они ненавидели друг друга и расстались. Можно сделать это с помощью действия. Например, она бьет его по лицу и говорит: «Я больше не могу это терпеть. Все кончено». Или с помощью откровения, когда он смотрит на нее и признается: «Последние три года я встречаюсь с твоей сестрой. Как ты поступишь теперь?»

Убедительные и яркие признания уходят корнями в предысторию — ранее произошедшие в жизни персонажей важные события, которые сценарист может раскрыть в критические моменты для создания поворотных пунктов.

Фильм «Китайский квартал» (Chinatown): «Она моя сестра и моя дочь» — эти слова являются частью экспозиции, сохраняемой автором для ошеломляющего признания, которое подводит нас к кульминации второго акта и подготавливает развивающийся по спирали третий акт. «Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back): «Ты не можешь убить меня, Люк, я твой отец» — фраза, она же экспозиция, имеющая отношение к предыстории из эпизода «Звездные войны» (Star Wars) и необходимая для того, чтобы добиться максимального эффекта, создать кульминацию и заложить основу для нового фильма — «Возвращение джедая» (Return of the Jedi).

Роберт Таун мог бы раскрыть тайну инцеста в семье Кросс в начале фильма «Китайский квартал» (Chinatown), позволив Гиттесу выяснить этот факт у продажного слуги. Джордж Лукас рассказал бы, если б захотел, о происхождении Люка, включив в повествование сцену с участием двух дроидов, в которой C-3PO предупреждает R2-D2: «Не говори Люку, ведь он очень расстроится, услышав это, но Дарт Вейдер его отец». Взамен они используют предысторию, чтобы создать подобные взрыву поворотные пункты, открывающие брешь между ожиданиями и результатом, и дарят зрителям внезапную вспышку понимания. Поворот в сцене возможен только с помощью действия, действия и еще раз действия. Конечно, бывают и исключения. Но нам обязательно нужны соединение действия и разоблачения, так как последнее обладает большей силой воздействия на зрителей, поэтому мы часто приберегаем его для главных поворотных пунктов и кульминаций актов.

КОРОТКАЯ РЕТРОСПЕКТИВНАЯ СЦЕНА

Короткая ретроспективная сцена — это всего лишь еще одна форма экспозиции. Как и все остальное, она может быть придумана хорошо или плохо. Другими словами, вместо того чтобы утомлять зрителей длинными, немо-

тивированными и заполненными вводной информацией диалогами, мы можем надоедать им ненужными, скучными и перегруженными фактами ретроспективными эпизодами. Или сделаем все как надо. Ретроспективная сцена способна творить чудеса, если при ее создании мы следуем правилам, применяемым к обычной экспозиции.

Во-первых, инсценируйте возвращения к прошлому.

Вместо того чтобы возвращаться к прошлому, представляя его в виде скучных и однообразных сцен, включайте в историю мини-драмы с собственным побуждающим происшествием, прогрессиями и поворотным пунктом. Создатели фильмов часто жалуются, что ретроспективные сцены замедляют темп истории. Так и происходит, если сцены плохо продуманы, однако, снятые с должным мастерством, они способны этот темп ускорить.

В «Касабланке» (Casablanka) ретроспективные сцены из парижской жизни появляются в начале второго акта. Когда пьяный и подавленный Рик плачет над стаканом виски, происходит сознательное замедление темпа фильма, позволяющее ослабить напряжение кульминации первого акта. Однако там, где Рик вспоминает о своем романе с Ильзой и их отношениях во время захвата Парижа нацистами, действие внезапно ускоряется и достигает своего пика в момент кульминации эпизода, когда Ильза предает Рика, не появившись на вокзале.

В *детективах об убийстве* побуждающее происшествие состоит из двух событий: во-первых, происходит убийство, а во-вторых, главный герой обнаруживает, что совершено преступление. Однако Агата Кристи начинает свои истории, используя только вторую из названных составляющих — дверь шкафа открывается, и из него выпадает труп. Тем самым она пробуждает любопытство, которое имеет двойную направленность: в прошлое (читатели размышляют, как и почему было совершено преступление) и в будущее (кто из множества подозреваемых сделал это).

Структура фильма Тарантино «Бешеные псы» (Reservoir Dogs) представляет собой модификацию того, что делала Агата Кристи. Представив своих персонажей, Тарантино начинает рассказ, перешагнув через первую часть побуждающего происшествия — неудачное ограбление, и сразу же переходит к его второй половине — бегству. Мы видим, как один из грабителей лежит раненый на заднем сидении автомобиля, в котором преступники скрываются с места преступления, и сразу же понимаем, что ограбление оказалось неудачным. Наше любопытство устремляется одновременно в прошлое и будущее. Что пошло не так? Чем все обернется? Пробудив в нас потребность и желание получить ответы на эти вопросы, Тарантино возвращается к динамичному действию во время ограбления каждый раз, когда ослабляется движение в сценах на складе. Эта идея достаточно проста, однако никто раньше не реализовывал ее с такой смелостью, что позволило поддерживать энергичный единый темп фильма.

Во-вторых, не включайте ретроспективные сцены в повествование до тех пор, пока не сформируете у зрителей потребность и желание узнать, что тогда происходило.

В «Касабланке» (Casablanca) кульминация первого акта также выполняет функцию побуждающего происшествия основного сюжета: в жизни Рика снова появляется Ильза, и они обмениваются многозначительными взглядами, стоя у пианино Сэма. За этим следует сцена беседы за коктейлем, достаточно двусмысленная, с подтекстом, где присутствует намек на то, что прежние отношения и страсть героев по-прежнему живы. В начале второго акта мы уже сгораем от любопытства, гадая, что же происходило между этими двумя в Париже. Итак, сценарист должен использовать ретроспективные сцены тогда и только тогда, когда у зрителей появляется настоятельное желание узнать, что же случилось в прошлом.

Мы должны понимать, что сценарий отличается от романа. Писатели-прозаики могут вторгаться в мысли и чувства своих персонажей. У нас нет такой возможности. Романистам доступна роскошь свободных ассоциаций. Мы и ее лишены. Писатель, если захочет, подводит своего героя к витрине магазина, заставляет его взглянуть на нее и вспомнить детские годы: «В тот день он шел по родному городу и, вдруг заглянув в окно парикмахерской, сразу же вспомнил дни детства, когда отец приводил его сюда и он сидел среди стариков, которые курили сигары и беседовали о бейсболе. Именно здесь он впервые услышал слово «секс», и с тех пор каждый раз, когда спал с женщинами, не мог не думать о том, что выполняет хоум-ран[1]».

Экспозиция в прозаическом произведении относительно проста, однако камера, словно рентгеновский аппарат, высвечивает любую фальшь. Если мы попробуем ввести экспозицию в фильм с помощью свободных ассоциаций, как это делается в романе, или наполовину подсознательных быстрых смен кадров, которые «освещают» мысли персонажа, то все, что мы увидим, покажется нам надуманным.

ЭПИЗОД СО СНОВИДЕНИЯМИ

Кадры, показывающие то, что снится одному из персонажей, или эпизод *со сновидениями* — это экспозиция, отличающаяся утонченностью и элегантностью, словно девушка в бальном платье. Когда речь идет о таких, как правило, слабых попытках скрыть информацию под фрейдистскими штампами, все требования к показу экспозиции, о которых говорилось выше, должны соблюдаться с удвоенным старанием. Пример одного из немногих удачных случаев использования снов — начало фильма Ингмара Бергмана «Земляничная поляна» (Wild Strawberries).

МОНТАЖ

Под термином «монтаж» американские кинематографисты подразумевают серию быстро сменяющих друг друга образов, которые значительно сжимают или расширяют время и нередко содержат визуальные эффекты, такие как вытеснение, фиксация ирисовой диафрагмы, разделенный экран, наплыв и другие многочисленные приемы создания изображения. Высокая энергетика таких эпизодов используется для маскировки их предназначения: до некоторой степени обыденной задачи по передаче информации. Как и эпизод со сновидениями, монтаж представляет собой попытку сделать недраматизированную ситуацию менее скучной, придавая ей определенную зрелищность. Монтаж популярен, за редким исключением, у ленивых сценаристов, пытающихся заменить драматургию художественной фотографией, и поэтому его следует избегать.

ЗАКАДРОВЫЙ КОММЕНТАРИЙ

Закадровый комментарий служит еще одним средством представления экспозиции. Как и короткая ретроспективная сцена, он может быть сделан хорошо или плохо. Для того чтобы проверить это, можно провести несложный тест. Спросите себя: «Если мне придется удалить закадровый комментарий из сценария, не будет ли моя история по-прежнему хороша?» Если ответ отрицательный... оставьте все на своих местах. Как правило, мы следуем принципу «лучше меньше, да лучше»: чем более экономичен тот или иной прием, тем большее воздействие на зрителей он оказывает. Следовательно, от всего, что может быть удалено, следует избавляться. Однако бывают исключения. Если закадровый комментарий может быть удален, а история при этом не пострадает, то, возможно, вы использовали его для единственной полезной цели — создания многоплановости.

Великолепный многоплановый комментарий нам подарил Вуди Аллен. Если бы

[1] В оригинале используется английское выражение «home run», которое в бейсбольной терминологии означает удачно реализованное отбивание мяча, а также имеет табуированное значение «совокупление». — *Прим. пер.*

пришлось удалить голос за кадром в фильмах «Ханна и ее сестры» (Hannah and her Sisters) или «Мужья и жены» (Husbands and Wives), созданные Алленом истории остались бы столь же ясными и впечатляющими. Но зачем это делать? Комментарии привносят в фильмы остроумие, иронию и озарение, которые не могли бы появиться каким-либо иным образом. Голос за кадром, добавляющий внесюжетную многоплановость, может создать удивительный эффект.

Иногда короткие комментарии в виде рассказа, особенно в начале повествования или во время переходов от акта к акту, как, например, в фильме «Барри Линдон» (Barry Lyndon), совершенно безобидны, *однако тенденция использовать подобные комментарии на протяжении всего фильма ставит под угрозу будущее сценарного искусства.* Сегодня появляется все больше и больше фильмов, снятых самыми лучшими режиссерами Америки и Европы, в которых используется этот прием для ленивых. Создатели подобных картин наполняют их красочным зрительным рядом и многочисленными постановочными находками, а затем связывают образы с помощью голоса, звучащего на фоне музыки, превращая художественный фильм в то, что когда-то называлось *классическими комиксами.*

Многие из нас знакомились с произведениями великих писателей, читая *классические комиксы,* или романы, представленные с помощью рисованных образов с подписями к картинкам. Это хорошо для детей, но не для кинематографа. Искусство кинематографии соединяет образ А с образом Б с помощью монтажа и движения камеры, в результате возникают смысловые варианты В, Г и Д, которые *выражают суть без объяснений.* В последнее время во многих фильмах неподвижная камера скользит вдоль комнат и коридоров, вверх и вниз по улице, давая панораму мест съемки и действующих лиц, а в это время за кадром звучит голос комментатора, который говорит, говорит и говорит, рассказывая нам о детстве персонажа, мечтах и страхах или описывая политическую ситуацию, характерную для данной истории. И все это происходит до тех пор, пока фильм не превращается в нечто, мало отличающееся от иллюстрированной аудиокниги, но стоит она миллионы долларов.

Для того чтобы заполнить звуковой ряд объяснениями, не нужны особый талант и труд. «Показывайте, а не рассказывайте» — это призыв к мастерству и дисциплине, своего рода предупреждение о том, что мы должны не потакать своей лени, а создавать для себя *творческие ограничения,* требующие максимального воображения и множества усилий. Драматургическое превращение каждого поворота истории в естественный, непрерывный поток сцен — тяжелый труд, но когда мы позволяем себе облегчить задачу, создавая комментарии «с душком», то растрачиваем впустую собственные творческие способности, убиваем в зрителях любопытство и разрушаем энергию повествования.

Однако еще более важным моментом является то, что принцип «Показывайте, а не рассказывайте» подразумевает уважение к умственным способностям и восприимчивости зрителей. Предлагайте им привносить в этот ритуал свое «я», смотреть, думать, чувствовать и делать самостоятельные выводы. Не стоит усаживать их на колени, словно детей, «объяснять», что такое жизнь, так как неправильное или излишнее использование закадровых комментариев не только ослабляет напряжение фильма, но и придает ему покровительственный или нравоучительный характер. Если подобная тенденция сохранится, кинематограф деградирует до состояния намеренно упрощенных романов, а сценарное искусство станет никому не нужным.

Для изучения структуры экспозиции я предлагаю вам провести подробный анализ такого блестяще снятого фильма, как «Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе» (JFK). Приобретите сценарий Оливера Стоуна и/или видеозапись фильма, и просмотрите его сцена за сценой, записывая все бесспорные или предполагаемые факты, которые он содержит. Затем обратите внимание на то, как Стоун разбил этот Эверест информации на жизненно важные кусочки и драматически воплотил каждый из них, создавая ритмический рисунок прогрессии откровений. Это ярчайший пример настоящего

мастерства.

16. ПРОБЛЕМЫ И ИХ РЕШЕНИЯ

В этой главе рассматриваются восемь извечных проблем, стоящих перед сценаристами, — от поддержания интереса зрителей до умения справляться с логическими изъянами. Владение мастерством написания сценария помогает решить каждую из них.

ПРОБЛЕМА ИНТЕРЕСА

Специалисты по маркетингу могут заманить зрителей в кинотеатры, но как только начнется ритуал просмотра фильма, понадобятся веские причины для сохранения вовлеченности людей в этот процесс. История должна вызвать интерес, поддерживать его на протяжении всего времени показа, а в кульминации вознаградить за проявленное внимание. Однако это задание практически невыполнимо, если у истории нет структуры, позволяющей воздействовать на обе стороны человеческой натуры — интеллектуальную и эмоциональную.

Любопытство — это интеллектуальная потребность получить ответы на вопросы и объединить разрозненные примеры. История использует это универсальное желание, делая совершенно противоположное — она ставит вопросы и создает незавершенные ситуации. Каждый поворотный пункт подстегивает любопытство. Когда главный герой оказывается в условиях постоянно возрастающего риска, аудитория гадает: «Что случится дальше? А потом?» И самое главное: «Чем же все это закончится?» Окончательно все разрешится лишь в кульминации последнего акта, и зрители остаются на своих местах, удерживаемые любопытством. Вспомните те плохие фильмы, которые вы досмотрели до конца только ради того, чтобы получить ответ на этот мучительный вопрос. Мы можем заставить аудиторию плакать или смеяться, но, как отмечал Чарльз Рид, кроме всего прочего мы заставляем ее ждать.

С другой стороны, существует *беспокойство* — эмоциональная потребность в позитивных жизненных ценностях, таких как справедливость, сила, выживание, любовь, правда, смелость. Сама природа человека заставляет его инстинктивно отвергать то, что воспринимается как негативное, и активно тянуться к позитивному.

В самом начале истории зрители, безотчетно или осознанно, исследуют ее мир и населяющих его персонажей, стараясь отделить хорошее от плохого, правильное от неправильного, вещи, имеющие ценность, от тех, которые ее лишены. Они ищут *центр Добра.* И, как только находят, устремляют к нему все свои эмоции.

Причина, по которой мы стремимся найти центр Добра, заключается в том, что каждый из нас считает себя хорошим или честным и старается идентифицировать себя с позитивными проявлениями. Мы признаемся себе в собственных недостатках, возможно, даже серьезных, но, так или иначе, всегда руководствуемся добрыми намерениями. Самые плохие люди считают себя хорошими. Даже Гитлер верил, что является спасителем Европы.

Однажды я начал заниматься в спортивном зале на Манхэттене, не зная, что это место встречи мафии, и познакомился там с занятным и приятным парнем по прозвищу «Мистер Кони-Айленд» — этот титул он завоевал в подростковом возрасте на соревнованиях по бодибилдингу. Однако теперь он был рядовым бандитом. Его обязанности заключались в том, чтобы заставлять людей замолчать... навсегда. Однажды он сел рядом со мной в парилке и сказал: «Эй, Боб, скажи мне кое-что. Ты один из "достойных" людей?» Одним словом, он хотел знать, являюсь ли я членом клана.

Мафия руководствуется следующей логикой: «Людям нужны проститутки, наркотики и нелегальные азартные игры. А когда они оказываются в беде, то стараются подкупить полицию и судей. Все хотят лакомиться запретными плодами, но не признают этого, будучи лживыми лицемерами. Мы предоставляем им соответствующие услуги и не лицемерим. Мы торгуем реальным товаром. Мы "достойные" люди». Мистер Кони-Айленд был бессовестным наемным убийцей, но в душе считал себя хорошим человеком.

Какой бы ни была аудитория, каждый зритель ищет центр Добра, позитивный фокус

для сочувствия и эмоционального интереса.

Центр Добра должен присутствовать как минимум в главном герое. Нередко он распространяется и на других персонажей, так как мы можем сочувствовать любому количеству действующих лиц, но всегда *необходимо* сопереживать главному герою. С другой стороны, понятие центра Добра не предполагает наличие такого качества, как «приятный». «Добро» в большей степени определяется не тем, что оно собой представляет, а тем, чем не является. С точки зрения аудитории понятие «добра» — это суждение, которое формируется на фоне отрицательного — особого мира, воспринимаемого как «нехорошее».

В фильме «Крестный отец» (The Godfather) коррумпирована не только семья Корлеоне, но и другие мафиозные кланы, даже полиция и судьи. Каждый человек в этом фильме является преступником или каким-то образом связан с криминальным миром. Однако у всех Корлеоне есть одно положительное качество — преданность. В других мафиозных кланах гангстеры стреляют друг другу в спину. Это делает их плохими «плохими парнями». Преданность превращает Корлеоне в хороших «плохих парней». Когда мы замечаем это положительное качество, то эмоционально откликаемся на него и начинаем испытывать сочувствие к преступникам.

Насколько далеко мы можем зайти в размещении центра Добра? Каким чудовищам способна сопереживать аудитория?

В фильме «Белая горячка» (White Heat) центр Добра — это Коди Джарретт (Джеймс Кэгни), психопат-убийца. Авторам сценария удается мастерски сбалансировать негативную и позитивную энергию благодаря тому, что сначала они наделяют Джарретта привлекательными чертами характера, а потом показывают окружающий его мрачный, фаталистический мир. Он связан с бандой, состоящей из слабохарактерных подхалимов, но обладает лидерскими качествами. Преследующие его сотрудники ФБР — это жаждущие славы тупицы, в то время как самому герою присущи остроумие и воображение. Его лучший друг — информатор ФБР, однако для Джарретта дружба священна. Ни один из персонажей фильма не вызывает симпатию — только Коди, который обожает свою мать. Все это пробуждает в аудитории сочувствие к главному герою и такие мысли: «Если бы мне пришлось вести преступную жизнь, то я хотел бы быть похожим на Коди Джарретта».

В предыстории фильма «Ночной портье» (The Night Porter) показаны обстоятельства, при которых встречаются главные герои, ставшие любовниками (Дик Богард и Шарлотта Рэмплинг). Во время Второй мировой войны он был жестоким комендантом нацистского концентрационного лагеря, а она, девочка-подросток с мазохистскими наклонностями, заключенной. В лагере смерти их страстная связь длилась несколько лет, а после войны каждый пошел своим путем. Фильм начинается в 1957 году, когда они видят друг друга в холле венецианского отеля. Он портье, а она появляется в качестве гостьи, путешествующей вместе с мужем-музыкантом. Однажды, сославшись на то, что плохо себя чувствует, она не идет с мужем на репетицию концерта, а остается в номере, чтобы возобновить отношения с бывшим любовником. Именно эта пара и является центром Добра в фильме.

Сценарист и режиссер Лилиана Кавани смогла добиться этого, населив пространство фильма порочными офицерами СС, скрывающимися от правосудия, а затем зажгла в самом центре холодного, мрачного мира одну маленькую свечку: то, как встретились любящие друг друга люди и какова природа их страсти, не имеет значения, потому что их связывает истинное чувство. Более того, любовь проходит максимальную проверку. Когда офицеры СС заставляют своего друга убить женщину, которая может их выдать, он отвечает: «Нет, она моя малышка, она моя малышка». Он готов пожертвовать жизнью ради любимой, а она ради него. Мы ощущаем трагическую потерю, когда видим, как в кульминации они принимают решение умереть вместе.

Авторы романа «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs) и написанного по нему

сценария делают Клариссу (Джоди Фостер) позитивным центром истории, но, кроме того, формируют второй центр Добра вокруг Ганнибала Лектера (Энтони Хопкинс), тем самым пробуждая сочувствие к обоим героям. Во-первых, они наделяют доктора Лектера завидными качествами: огромными интеллектом, острым умом и чувством юмора, присущим джентльмену обаянием и, самое главное, невозмутимостью. Мы начинаем размышлять, как же человек, живущий в столь ужасном мире, смог остаться таким уравновешенным и учтивым?

Затем, чтобы подчеркнуть эти качества, авторы окружают Лектера грубыми и циничными людьми. Его тюремный психиатр — садист и любитель саморекламы. Его охранники — настоящие болваны. Даже ФБР, которое хочет, чтобы Лектер помог им в расследовании трудного дела, обманывает его, пытаясь манипулировать им, давая лживые обещания перевести в тюрьму на острове Каролина, где у него будет возможность гулять на свежем воздухе. Вскоре мы понимаем: «Итак, он ест людей. В мире есть вещи и похуже. Сразу и не вспомнить, но...» Мы начинаем сочувствовать ему и размышляем: «Если бы я был психопатом-каннибалом, то хотел бы быть похожим на Лектера».

Тайна, саспенс и драматическая ирония

Любопытство и *беспокойство* формируют три возможных способа установления связи между зрителями и историей: *тайна, саспенс* и *драматическая ирония.* Эти понятия не следует путать с названиями жанров; они определяют взаимоотношения между историей и аудиторией, которые меняются в зависимости от того, каким образом мы поддерживаем интерес зрителей.

Если в сценарий вводится тайна, аудитории известно меньше, чем персонажам

В этом случае интерес формируется только за счет любопытства. Мы придумываем, а затем скрываем факты экспозиции, особенно те, которые относятся к предыстории. Мы пробуждаем любопытство зрителей в отношении уже прошедших событий, подогреваем его намеками на правду, затем умышленно держим их в неведении, направляя в ложном направлении с помощью «отвлекающих маневров», чтобы они верили неправильной информации или сомневалась в ней, пока мы прячем от них реальные обстоятельства.

Этот прием пробуждения интереса, предполагающий игру, которая строится на выявлении ложных следов и подозреваемых, на путанице и любопытстве, может доставить удовольствие любителям только одного жанра — *детективной истории с убийством,* у которой есть два поджанра: *закрытая* и *открытая детективная история.*

Форма *закрытой детективной истории,* которую использовала Агата Кристи, предполагает, что убийство происходит в предыстории, и зрители его не видят. Основной конвенцией этого поджанра, в котором происходит поиск ответа на вопрос «Кто это сделал?», является большое количество подозреваемых. Автор должен показать как минимум трех возможных убийц, чтобы постоянно заставлять зрителей подозревать невиновного, скрывая личность реального преступника до кульминационного момента.

Примером *открытой детективной истории* является телевизионный сериал «Коломбо» (Columbo), в котором зрители видят, как совершается убийство, и, соответственно, знают, кто это сделал. Для такой истории главным становится вопрос «Как он его поймает?», потому что автор заменяет многочисленных подозреваемых на большое количество улик. Убийство должно быть хорошо продуманным и представлять собой почти идеальное преступление со сложной схемой, состоящей из нескольких шагов и технических уловок. Однако аудитории заранее известно, что преступник неизбежно совершит ошибку. Когда детектив прибывает на место преступления, он инстинктивно понимает, кто его совершил, изучает все улики в поисках красноречивой ошибки,

обнаруживает ее и встречается лицом к лицу с ничего не подозревающим преступником, который затем спонтанно признается в содеянном.

Когда мы имеем дело с тайной, убийца и детектив знают факты задолго до кульминации, но не сообщают их зрителям. Аудитория все время отстает от них, пытаясь понять, что же известно ключевым персонажам фильма. Если бы мы могли выиграть в этой гонке, то наверняка почувствовали бы себя проигравшими. Мы старательно пытаемся угадать, кто и как совершил убийство, но хотим, чтобы преступление раскрыл придуманный сценаристом детектив. Обе структуры могут объединяться или использоваться в сатирическом виде. Фильм «Китайский квартал» (Chinatown) из *закрытой детективной истории* превращается в кульминации второго акта в *открытую.* «Подозрительные лица» (The Usual Suspects) представляют собой пародию на *закрытую детективную историю.* Фильм начинается с вопроса «Кто это сделал?», который постепенно перерастает в утверждение «Никто этого не делал»... и неважно, чем «это» может быть.

Когда речь идет о саспенсе, зрители и персонажи владеют одной и той же информацией

Саспенс предполагает сочетание любопытства и беспокойства. Девяносто процентов всех фильмов, от комедии до драмы, пробуждают интерес благодаря саспенсу. Однако любопытство вызывают не факты, а результат. Финал *детективной истории с убийством всегда* предопределен. Мы не знаем, кто и как совершил преступление, но детектив обязательно поймает убийцу, и все будет хорошо. А история, строящаяся на саспенсе, может закончиться хорошо, плохо или иронично.

На протяжении всего повествования персонажи и зрители продвигаются вперед плечом к плечу, обладая одной и той же информацией. Когда кто-то из героев открывает для себя какой-либо факт, относящийся к экспозиции, мы делаем это вместе с ним. Но никто не знает, «чем все закончится». Благодаря таким отношениям мы сопереживаем главному герою и идентифицируем себя с ним, а при наличии тайны наша вовлеченность ограничивается симпатией. Профессиональные сыщики, выступающие в роли главных героев, обаятельны и располагают к себе, но мы не идентифицируем себя с ними, потому что они безупречны и никогда не подвергаются реальной опасности. *Детективные истории с убийством* напоминают настольную игру, средство для неторопливой тренировки мозга.

В случае драматической иронии зрители знают больше, чем персонажи

Драматическая ирония формирует интерес прежде всего через беспокойство, исключая любопытство в отношении фактов и результата. Подобные истории часто начинают с концовки, целенаправленно раскрывая последствия. Когда зрители получают превосходство над персонажами благодаря тому, что заранее знают о предстоящих событиях, их эмоции становятся другими. Присущие саспенсу острое желание узнать результат и опасения за судьбу главного героя при драматической иронии превращаются в благоговейный страх в ожидании того, что произойдет, когда персонаж узнает то, что уже известно нам, и в сострадание к человеку, на наших глазах устремляющемуся к катастрофе.

В первом эпизоде фильма «Сансет-бульвар» (Sunset Boulevard) пробитое пулями тело Джо Гиллиса (Уильям Холден) плавает лицом вниз в бассейне Нормы Десмонд (Глория Суонсон). Камера опускается на дно бассейна, смотрит снизу вверх на труп, а затем за кадром мы слышим голос Джо. Он размышляет о том, что, возможно, мы хотим узнать, как он здесь оказался, поэтому он все расскажет. Далее начинается ретроспективный

эпизод длиной в целый художественный фильм, где показаны отчаянные попытки сценариста добиться успеха. Мы начинаем испытывать страх и сочувствие, когда наблюдаем, как этот несчастный человек идет к своей смерти, о которой мы уже знаем. Мы понимаем, что все усилия Гиллиса вырваться из лап богатой старой ведьмы и написать правдивый сценарий ни к чему не приведут и все закончится трупом в ее бассейне.

Один из приемов создания антисюжета, а именно рассказывание истории в обратном порядке, от конца к началу, был придуман в 1934 году Джорджем Кауфманом и Моссом Хартом для их пьесы «Мы едем, едем, едем» (Merrily We Roll Along). Сорок лет спустя Гарольд Пинтер развил эту идею, чтобы в полной мере воспользоваться возможностями драматической иронии. Фильм «Предательство» (Betrayal) представляет собой любовную историю, которая начинается с того, что бывшие любовники Джерри и Эмма (Джереми Айронс и Патрисия Ходж) спустя годы впервые встречаются после расставания. В напряженный момент она признается, что ее муж, лучший друг Джерри, «все знает». Далее мы видим сцены их разрыва, затем события, которые к нему привели, потом нам показывают то счастливое время, которое они переживали во время своего романа, и завершается все их первой встречей. Когда мы видим, как блестят глаза юных влюбленных, то испытываем смешанные чувства: мы хотим, чтобы их роман начался, потому что он был прекрасен, но нам также известно, сколько обиды и боли им предстоит пережить.

Использование драматической иронии не лишает зрителей любопытства. Заранее показывая им последующие события, мы хотим, чтобы они задались вопросом: «Как и почему эти персонажи сделали то, что, как мне уже известно, они сделали?» Драматическая ирония заставляет зрителей глубже взглянуть на то, какую роль в жизни персонажей играют мотивации, а также причинно-следственные связи. Именно поэтому мы нередко получаем несколько большее или как минимум иное удовольствие от повторного просмотра хорошего фильма. Мы не только острее ощущаем сострадание и страх, но, освободившись от любопытства относительно фактов и результата, можем сосредоточиться на внутреннем мире персонажей, неосознанной энергии и событиях, которые происходят совсем незаметно.

Однако в большинстве кинематографических жанров авторы не прибегают к тайне или драматической иронии в чистом виде. Вместо этого они действуют в рамках саспенса, обогащая свой рассказ за счет смешения всех трех видов отношений. В структуре, полностью построенной на саспенсе, в некоторые эпизоды можно привнести тайну, чтобы усилить интерес зрителей к определенным фактам, а в других — совершить переход к драматической иронии, позволяющей затронуть их сердца.

В конце первого акта фильма «Касабланка» (Casablanca) мы узнаем, что у Рика и Ильзы был любовный роман в Париже, который закончился разрывом. Второй акт открывается ретроспективным эпизодом, рассказывающим о том времени. Благодаря появлению драматической иронии мы наблюдаем, как юные любовники двигаются навстречу трагедии, и испытываем особую нежность, видя их романтическую наивность. Мы внимательно смотрим те эпизоды, где они вместе, и стараемся понять, почему их любовь закончилась так печально и как они будут реагировать, когда узнают то, что уже известно нам.

В кульминации второго акта Ильза возвращается к Рику, готовая ради него бросить мужа. Третий акт переводит к тайне: Рик принимает критическое решение, но мы так нам не можем узнать, что он собирается сделать. Рику известно больше, чем нам, поэтому любопытство достигает своего пика, нам не терпится узнать, убежит ли он вместе с Ильзой. Когда все проясняется, случившееся вызывает потрясение.

Предположим, вы работаете над созданием *триллера* о психически больном убийце с топором и женщине-детективе и готовы написать кульминацию этой истории. Исходя из вашего замысла, она разворачивается в слабо освещенном коридоре огромного старого

особняка. Женщина знает, что убийца где-то рядом, поэтому снимает пистолет с предохранителя и медленно идет по длинному темному коридору мимо дверей, расположенных слева и справа от нее. Какую из перечисленных стратегий следует использовать?

Если это тайна, надо утаить от зрителей факты, известные антагонисту.

Для этого закройте все двери, чтобы во время передвижения героини по коридору зрители искали во всех уголках экрана, где же прячется убийца. За первой дверью? За второй? За следующей? А затем пусть он нападет... проломив потолок и прыгнув на героиню сверху!

Если выберете саспенс, то необходимо предоставить зрителям и персонажам одну и ту же информацию.

В конце коридора видна приоткрытая дверь, из нее виден свет, а на стене — тень человека, держащего в руках топор. Героиня видит это и останавливается. Тень отделяется от стены. Смена кадра: за дверью стоит человек с топором и ждет. Он знает, что она в коридоре и ей известно, где он, ведь он слышал, как замолкли ее шаги. СМЕНА КАДРА: мы видим коридор и стоящую в нерешительности героиню. Она знает, что он за дверью и ему известно, что она видела, как шевельнулась его тень. Итак, мы знаем, что ей известно о том, что он знает о ее приближении, но никто не может сказать, чем все это закончится. Убьет ли она его? Или он убьет ее?

Прибегнув к драматической иронии, любимому приему Альфреда Хичкока, следует скрыть от главного героя факты, которые известны зрителям.

Героиня медленно направляется к закрытой двери в конце коридора.

СМЕНА КАДРА: за дверью ждет мужчина с топором в руке. СМЕНА КАДРА: она подходит все ближе и ближе к закрытой двери. Аудитория, которая знает то, что неизвестно ей, переходит от тревоги к страху: «Не подходи к двери! Ради Бога, не открывай эту дверь! За ней прячется убийца! Берегись!»

Она открывает дверь и... начинается кровавая бойня.

С другой стороны, если она откроет дверь и обнимет стоящего за ней мужчину...

МУЖЧИНА С ТОПОРОМ
(поигрывая мускулами)
Дорогая, я весь день рубил дрова.
Обед готов?

.. .то это будет уже не драматическая ирония, а *ложная тайна* и ее глупая родственница — *дешевая неожиданность.*

Очень важно, чтобы любопытство зрителей достигало определенного уровня. Без этого энергия повествования иссякнет. Мастерство сценариста помогает скрывать какой-либо факт или результат, чтобы поддерживать желание смотреть фильм дальше и задавать вопросы. Оно наделяет вас силой, позволяющей озадачить аудиторию, если это необходимо. Но нельзя злоупотреблять этой силой. В противном случае аудитория почувствует разочарование и перестанет воспринимать то, что происходит на экране. Старайтесь вознаградить вашего зрителя за его сосредоточенное внимание честными и глубокими ответами на все вопросы. Никаких грязных трюков, никаких дешевых сюрпризов, никакой ложной тайны.

Ложная тайна — это фальшивое любопытство, вызванное искусственным сокрытием фактов. Тогда экспозиция, которая может и должна быть представлена, откладывается в надежде поддержать зрительский интерес во время показа длинных, драматургически слабых эпизодов.

Представьте, что в самом начале фильма пилот, управляющий самолетом с большим количеством людей на борту, сражается с грозовым фронтом. В крыло самолета попадает молния, и он начинает пикировать на горный склон. В этот момент происходит резкая смена кадра. Мы перемещаемся на шесть месяцев назад, и в течение тридцати минут

смотрим ретроспективный эпизод, в котором со всеми подробностями рассказывается о жизни пассажиров и членов экипажа и о том, как они попали на этот роковой для них рейс. Подобная «наживка», или *захватывающий роман с продолжением,* выглядит как малоубедительное обещание сценариста: «Не беспокойтесь, друзья, если вы сможете вытерпеть этот скучный эпизод, то в конце концов я вернусь к увлекательному рассказу».

ПРОБЛЕМА НЕОЖИДАННОСТИ

Мы идем в кинотеатр с молитвой: «Пожалуйста, пусть все будет хорошо. Пусть я получу опыт, которого у меня никогда не было, и узнаю новую для себя истину. Пусть я посмеюсь над тем, что никогда не казалось мне смешным. Пусть растревожит меня то, что никогда не волновало раньше. Пусть я увижу мир по-новому. Аминь». Другими словами, зрители жаждут неожиданности, которая является обратной стороной ожидания.

Когда персонажи появляются на экране, зрители ждут, что «это» может случиться, «то» должно измениться, мисс А получит деньги, мистер Б познакомится с девушкой, миссис В будет страдать. Если ожидания действительно оправдаются или, хуже того, все произойдет именно так, как представлялось, публика почувствует себя несчастной. Мы обязаны удивлять.

Существует два типа неожиданности: дешевая и истинная. Истинное удивление возникает в результате внезапного появления бреши между тем, что предвиделось, и результатом. Оно «истинное», потому что далее следуетвспышка понимания, когда открывается правда, скрытая под оболочкой вымышленного мира.

Дешевая неожиданность выигрывает за счет уязвимости аудитории. Эмоциями сидящих в темноте кинозала зрителей распоряжается рассказчик. Мы всегда можем шокировать их, вдруг добавить то, чего никто не мог предсказать, или перейти к другой теме, отказавшись от необходимого, по их мнению, продолжения сюжетной линии. Мы всегда можем «встряхнуть» людей, без объяснений прервав повествование. Но, как утверждал Аристотель, «нет ничего хуже, чем приготовиться к действию и отказаться от него. Это шокирует, но лишено трагизма».

В определенных жанрах — *фильм ужасов, фэнтези, триллер* — дешевая неожиданность является конвенцией и элементом забавы. Герой идет по темной аллее. Откуда ни возьмись на экране появляется рука, которая хватает его за плечо, человек резко поворачивается — а перед ним его лучший друг. Однако за пределами этих жанров дешевая неожиданность превращается в низкопробный прием.

В фильме «Любимое время года» (My Favorite Season) показана замужняя, но несчастная женщина (Катрин Денев). Ее брат, постоянно вмешиваясь в жизнь сестры, в конце концов убеждает ее в том, что она не может быть счастлива с мужем. Она переезжает к нему, в квартиру на последнем этаже. Однажды, ощущая непонятное беспокойство, брат возвращается домой и видит открытое окно с развивающимися занавесками. Бросается к нему, смотрит вниз. Сверху видно тело его мертвой сестры, лежащей на камнях в луже крови. Затем происходит переход к следующему кадру, в котором показывают спальню и ту же женщину, просыпающуюся после короткого дневного сна.

Зачем нужно было в серьезной семейной драме прибегать к ужасным шокирующим образам, порожденным болезненным воображением брата? Возможно, из-за того, что предыдущие тридцать минут фильма были невыносимо скучными, и режиссер подумал, что пришло время применить прием, которому его научили в киношколе.

ПРОБЛЕМА СОВПАДЕНИЙ

История формирует смысловое содержание фильма. Поэтому совпадение можно считать врагом сценариста, так как это случайное, абсурдное стечение обстоятельств, которое по определению лишено смысла. Тем не менее совпадения являются частью нашей жизни, и нередко достаточно важной; они могут внести диссонанс в наше существование, а затем

исчезнутьтак же нелепо, как появились. Следовательно, мы должны не избегать совпадений, а при помощи драматургии показывать, как они могут случайно возникнуть в нашей жизни, но со временем обрести смысл, точно так же алогичность беспорядочности превращается в логику реальной жизни.

Во-первых, включайте совпадения в свой сценарий как можно раньше, чтобы оставалось достаточно времени для придания им значения.

Вспомните побуждающее происшествие фильма «Челюсти» (Jaws): акула, воспользовавшись случаем, съедает купающуюся девушку. Однако, появившись в истории, акула никуда не исчезает. Она остается и, нападая на ни в чем не повинных людей, приобретает все большую значимость, пока у нас не возникает чувство, что чудовище поступает так нарочно и, более того, ему это нравится. Как мы определяем зло? Это значит причинять вред другим и получать удовольствие от содеянного. Мы непреднамеренно делаем больно людям, но сразу же начинаем сожалеть о случившемся. А когда кто-то сознательно вредит, причем с наслаждением, то источает зло. Таким образом, акула превращается в яркое воплощение темной стороны человеческой природы, которая проглотит нас целиком и будет при этом веселиться.

Следовательно, совпадение не может неожиданно возникнуть в истории, повернуть действие, а затем так же неожиданно исчезнуть. Представьте, к примеру, следующую ситуацию. Эрик отчаянно пытается найти свою любимую девушку Лауру, с которой он потерял связь, но узнает, что она переехала в другое место. После тщетных поисков он заходит в бар, чтобы выпить пива. Рядом с ним оказывается агент по торговле недвижимостью, продавший Лауре дом. Он дает Эрику точный адрес. Эрик благодарит его, уходит из бара и никогда больше не встречается с ним. Нельзя сказать, что подобное совпадение не могло бы произойти, однако оно совершенно бессмысленно.

С другой стороны, давайте предположим, что агент не может вспомнить новый адрес Лауры, но припоминает, что в то же самое время она купила красный итальянский спортивный автомобиль. Мужчины выходят из бара и вместе начинают искать ее «мазерати». Вот теперь они находят ее дом и стучатся в дверь. Лаура, которая все еще сердится на Эрика, приглашает их войти и флиртует с агентом, чтобы позлить бывшего возлюбленного. То, что было бессмысленным счастливым случаем, превращается в антагонистическую силу, препятствующую исполнению желания Эрика. Этот треугольник мог бы наполниться еще большим смыслом на протяжении оставшейся части истории.

Практика подсказывает, что никогда не следует использовать совпадения после того, как минула середина рассказа. Наоборот, начиная с этого момента необходимо все больше передавать судьбу истории в руки персонажей.

Во-вторых, никогда не используйте совпадения для создания финала. Это «бог из машины» — самый великий грех сценариста.

«Бог из машины» — перевод латинского выражения «deus ex machine», которое пришло к нам из классического греческого и римского театра. Период с 500 года до н. э. до 500 года н. э. был временем расцвета театра во всех средиземноморских странах. Сотни драматургов создавали свои произведения, но только семерых мы помним до сих пор, остальные благополучно забыты, и главным образом потому, что в своих историях они использовали «бога из машины». Еще Аристотель выражал недовольство этим приемом, возмущаясь почти так же, как голливудский продюсер: «Почему авторы не могут предложить финал, который действительно впечатляет?»

В древних прекрасных амфитеатрах с идеальной акустикой, некоторые из которых вмещали до десяти тысяч зрителей, в дальнем конце сцены, имеющей форму подковы, находилась высокая стена. В ее нижней части располагались двери, откуда входили и

выходили актеры. Однако тех, кто изображал богов, спускали на сцену сверху — на платформе, приводимой в движение с помощью веревок и подъемного блока. Это появление «бога из машины» было визуальной аналогией сошествия богов с горы Олимп и возвращения на ее вершину.

Две тысячи лет назад создание кульминации истории оказывалось не менее сложным делом, чем сейчас. Однако древние драматурги знали, как выйти из положения. Надо было состряпать историю, закрутить ее с помощью поворотных пунктов, чтобы напряжение сидящих на мраморных скамьях зрителей достигло своего пика, а затем, если творческие возможности иссякали и настоящая кульминация не получалась, для решения проблемы, согласно драматургическим законам того времени, достаточно было вывести на сцену одного из богов и позволить Аполлону или Афине все уладить. Боги решали, кто будет жить, кто умрет, кто на ком женится, а кто будет навечно проклят. И древние авторы делали это снова и снова.

За две тысячи лет ничего не изменилось. Сегодня писатели и сценаристы по-прежнему стряпают истории, для которых не могут придумать достойный конец. Однако вместо того, чтобы вводить в повествование богов для обеспечения финала, они используют «божий промысел»: ураган спасает влюбленных в фильме «Ураган» (Hurricane); паническое бегство стада слонов разрешает любовный треугольник в «Прогулке на слоне» (Elephant Walk); автомобильная авария завершает фильмы «Почтальон всегда звонит дважды» (The Postman Always Rings Twice) и «Невыносимая легкость бытия» (The Unbearable Lightness of Being); тираннозавр появляется как раз вовремя, чтобы растерзать велоцирапторов в «Парке Юрского периода» (Jurassic Park).

«Бог из машины» не только уничтожает весь смысл и эмоции, но и оскорбляет зрителей. Каждый из нас знает, что должен сам принимать решения и действовать, хорошо или плохо, определяя смысл собственной жизни. Никто и ничто случайное не может взять на себя эту обязанность, какая бы несправедливость и хаос нас ни окружали. Даже если бы вас приговорили к пожизненному заключению за преступление, которое не вы совершали, то все равно каждое утро придется вставать и делать что-то осмысленное. Следует ли мне разбить голову о стену камеры или надо найти способ прожить остаток своих дней достойно? Наша жизнь полностью в наших руках. «Бог из машины» оскорбляет, потому что это ложь.

Исключением являются лишь фильмы с антиструктурой, в которых причинно-следственные связи замещаются совпадениями: «Уик-энд» (Weekend), «Выбери меня» (Choose Me), «Чужаки в раю» (Strangers in Paradise) и «После работы» (After Hours) начинаются с совпадения, развиваются благодаря ему и им же заканчиваются. Когда совпадение управляет историей, оно добавляет новый и довольно выразительный смысл: жизнь абсурдна.

ПРОБЛЕМА КОМЕДИИ

Авторы комедий часто считают, что в их неуправляемом мире принципы, которыми руководствуются создатели драматических произведений, неприменимы. Однако какой бы ни была комедия, остро сатирической или безумно смешной, она представляет собой всего лишь еще одну форму рассказывания историй. Но и здесь встречаются важные исключения, которые берут свое начало в глубоком различии между комическим и трагическим восприятием жизни.

Драматург восхищается людьми и создает произведения, которые говорят нам: даже в самых тяжелых обстоятельствах человек сохраняет величие духа. Комедия показывает, что даже в самых благоприятных обстоятельствах люди находят способ потерпеть неудачу.

Если мы заглянем под усмехающуюся маску комического скептицизма, то найдем там разочарованного идеалиста. Человек, обладающий чувством юмора, хочет увидеть идеальный мир, но, оглядываясь по сторонам, обнаруживает алчность, коррупцию и

безумие. Так и появляется сердитый и подавленный художник. Если вы в этом сомневаетесь, пригласите одного из таких людей на обед. В Голливуде многие совершают эту ошибку, устраивая прием: «Давайте пригласим какого-нибудь автора комедий! Всем будет веселее». Обязательно будет... пока не приедет скорая помощь.

Однако эти сердитые идеалисты хорошо понимают, что, когда они примутся читать лекцию о том, как все ужасно, никто не станет их слушать. Но если они превратят возвышенное в заурядное, покажут обществу царящий в нем произвол, глупость и жадность и заставят людей смеяться, тогда, может быть, что-то изменится. Или придет в состояние равновесия. Так дай бог здоровья авторам комедий. На что была бы похожа наша жизнь без них?

С комедией все просто: если зрители смеются, то она оказывает свое воздействие; если смеха не слышно, значит, влияния нет. Конец дискуссии. Именно поэтому критики ненавидят комедии; им нечего сказать. Если бы я утверждал, что фильм «Гражданин Кейн» (Citizen Kane) всего лишь упражнение в создании ослепительного зрелища, населенного стереотипными персонажами, буквально забитого противоречащими самим себе клише в духе Фрейда и Пи-ранделло и снятого неумелым хвастуном только ради того, чтобы произвести впечатление на весь мир, то мы могли бы препираться бесконечно, потому что во время показа этого фильма зрители молчат. Но скажи я, что «Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda) несмешной фильм, вы бы просто пожалели меня и ушли. В случае с комедией смех улаживает все споры.

Драматурга очаровывает внутренний мир людей, их страсти и грехи, безумства и мечты. Но только не автора комедий. Его привлекает социальная жизнь — глупость, высокомерие и жестокость, существующие в обществе. Он выбирает определенную группу людей, которые, по его мнению, все пропитаны лицемерием и глупостью, а затем вступает с ними в бой. Нередко мы можем понять, кто именно является целью его нападения, уже по названию фильма.

Так, фильм «Правящий класс» (The Ruling Class) направлен против богатых, как и «Поменяться местами» (Trading Places), «Ночь в опере» (A Night at the Opera), «Мой слуга Годфри» (My Man Godfrey). Фильм «Военно-полевой госпиталь МЭШ» (M. A. S. H.) резко критикует военных, то же самое делают «Рядовой Бенджамин» (Private Benjamin) и «Добровольцы поневоле» (Stripes). *Романтические комедии* «Его девушка Пятница» (His Girl Friday), «Леди Ева» (The Lady Eve), «Когда Гарри встретил Салли» (When Harry Met Sally) высмеивают институт ухаживания. Фильмы «Телесеть» (Network), «Полицейская академия» (Police Academy), «Зверинец» (Animal House), «Это Спайнел Тэп» (This Is Spinal Tap), «Честь семьи Прицци» (Prizzi's Honor), «Продюсеры» (The Producers), «Доктор Стрейнджлав» (Dr. Strangelove), «Дурные привычки» (Nasty Habits) и «Затерянный лагерь» (Camp Nowhere) наносят удар по телевидению, образованию, студенческим братствам, рок-н-роллу, мафии, театру, политике холодной войны, по католической церкви и летним лагерям соответственно. Если жанр фильма «раздувается» от собственной значимости, то он может стать предметом насмешек: «Аэроплан» (Airplane), «Молодой Франкенштейн» (Young Frankenstein), «Голый пистолет» (Naked Gun). То, что когда-то было известно как *комедия нравов,* превратилось в комедию положений — сатиру на поведение представителей среднего класса.

Когда общество не может высмеивать и критиковать свои институты, оно не способно смеяться. Самой короткой книгой, когда-либо написанной, могла бы стать история немецкого юмора, где всегда проявлялось чувство парализующего страха перед властями. Комедия, по сути, является злым, антисоциальным искусством. И для того, чтобы решить проблему слабой комедии, ее автор должен прежде всего понять, что же злит его самого. Тогда он найдет тот аспект жизни общества, неприятие которого заставляет закипать кровь, и пойдет на штурм.

Структура комического произведения

В драме зрители постоянно пытаются прогнозировать будущее и на протяжении всего фильма хотят узнать, чем все закончится. Однако *комедия* позволяет сценаристу приостановить развитие действия и включить в повествование сцену, у которой нет специального предназначения. Она присутствует в сценарии просто ради смеха.

В фильме «Маленький магазинчик ужасов» (Little Shop of Horrors) пациент-мазохист (Билл Мюррей) приходит на прием к садисту-стоматологу (Стив Мартин), садится в зубоврачебное кресло и говорит: «Я хочу, чтобы вы сверлили мне корневой канал очень долго и медленно». Это ужасно смешно, но не имеет никакого отношения к самой истории. Если сцену вырезать, никто и не заметит. Но стоит ли вырезать? Конечно же, нет, потому что она вызывает у зрителей истерический смех. Как можно рассказать короткую историю и сколько комедийных моментов может быть включено в картину? Смотрите фильмы братьев Маркс. В них всегда присутствует интересная история, состоящая из побуждающего происшествия, кульминации первого, второго и третьего актов, которая всегда обеспечивает единство любого фильма, созданного этими людьми... на протяжении примерно десяти минут экранного времени. Остальные восемьдесят посвящены головокружительному и суматошному действию, возникающему благодаря своеобразному таланту братьев Маркс.

Комедия допускает больше совпадений, чем драма, и даже может заканчиваться появлением «бога из машины», — но только при соблюдении двух условий. Аудитория должна чувствовать, что, во-первых, комический главный герой испытывает невероятные страдания, а во-вторых, он никогда не отчаивается и не теряет надежды — и тогда зрители могут подумать: «Господи, да дайте же ему то, что он хочет».

В кульминации фильма «Золотая лихорадка» (The Gold Rush) Бродяга (Чарли Чаплин) почти умирает от холода, когда снежная буря отрывает его хижину от земли, переносит ее и Чаплина через Аляску, а затем швыряет прямо на золотой рудник. В следующем кадре мы видим героя, который богат, прекрасно одет, курит сигару и направляется в Штаты. Это комическое совпадение заставляет зрителей думать: «Этому парню пришлось питаться собственными ботинками, его самого чуть не съели другие золотоискатели, на него напал медведь, его ухаживания отвергли девушки-танцовщицы — он все-таки дошел до Аляски. Дайте ему отдохнуть».

Резкое отличие между комедией и драмой заключается в следующем: в обоих жанрах поворот в сцене происходит благодаря неожиданности и пониманию, однако в комедии удивление, которое зрители испытывают в момент возникновения бреши, вызывает у них оглушительный смех.

В фильме «Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda) Арчи приводит Ванду в снятое им любовное гнездышко. Задыхаясь от предвкушения, она наблюдает с галереи, на которой стоит кровать, за тем, как Арчи кружится по комнате, исполняя самые разные пируэты и срывая с себя одежду, при этом он декламирует стихи русских поэтов, заставляя ее мучиться. Надев на голову свои трусы, он объявляет себя свободным от страха преград... в этот момент открывается дверь, и в квартиру заходят все члены его семьи. Сражающая наповал брешь между ожиданиями и результатом.

Проще говоря, *комедия* — это смешная история, или тщательно продуманная, развернутая шутка. Но хотя остроумие и украшает ваш рассказ, не только оно создает настоящую комедию. Более того, остроумие нередко приводит к появлению таких гибридов, как *драматическая комедия* («Энни Холл» (Annie Hall)) или *криминальная комедия* («Смертельное оружие» (Lethal Weapon)). Вы сможете понять, получилась ли у вас настоящая комедия, если усадите перед собой не о чем не подозревающего человека и поведаете ему свою историю. Просто перескажите ему ваш фильм, не цитируя остроумные диалоги и не описывая комические ситуации, и посмотрите, будет ли он смеяться. Он должен смеяться каждый раз, когда в сцене происходит поворот действия; новый поворот — и снова смех, и так до тех пор, пока к концу рассказа он не упадет со стула от хохота. Это значит, что вы написали настоящую *комедию.* Если вы

рассказываете, а люди не смеются, то вы сочинили не *комедию...* а что-то другое.

Решение, однако, не в том, чтобы пытаться изобрести остроумные диалоги или сцену с тортом в лицо. Шутки возникают естественным образом, когда этого требует комическая структура. Вы же должны сосредоточить внимание на поворотных пунктах. Рассматривая каждое действие, старайтесь найти для него противоположное, а затем ищите ответ на следующий вопрос: «Что в этом необычного?» Открывайте бреши с помощью комических неожиданностей — пишите смешную *историю.*

ПРОБЛЕМА ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

Для сценариста понятие *«точка зрения»* имеет два значения. Во-первых, мы иногда используем его в тексте сценария, чтобы указать точку обзора.
Например:

ИНТ. Гостиная — день

Джек потягивает кофе, когда вдруг слышит визг тормозов и звук удара, который буквально сотрясает весь дом. Он бросается к окну.

Точка обзора Джека из окна:

машина сына врезалась в дверь гаража, а сам Тони идет нетвердой походкой через лужайку, нетрезво хихикая.

Камера на Джека:

в бешенстве распахивает окно.

Однако второе значение этого понятия связано с видением автора. С точки зрения какого лица написана каждая сцена? Чье мнение влияет на рассказ всей истории?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ В РАМКАХ СЦЕНЫ

Каждая история происходит в определенное время и в определенном месте. Но какое *место* для наблюдения за действием выбираем мы сами, когда придумываем события, происходящие в каждой сцене? Это и есть точка зрения — тот угол, под которым мы смотрим на персонажей, чтобы описать их поведение, взаимодействие друг с другом и окружение. Ее выбор оказывает огромное влияние на реакцию зрителей и на то, как режиссер будет ставить и снимать сцену.

Мы можем представить себя в любой точке: вокруг происходящего действия, в центре, откуда открывается полный обзор, над ним, под ним — одним словом, везде. Каждый вариант оказывает особое влияние на формирование сочувствия зрителей и их эмоции.

В качестве примера продолжим рассматривать описанную выше сцену с участием отца и сына. Джек подзывает Тони к окну, и они начинают спорить. Отец требует, чтобы сын объяснил ему, почему он пришел из университета пьяный, и узнает, что его исключили. Тони в смятении уходит. Джек выбегает из дома на улицу и утешает сына.

В данном случае может быть четыре разных точки зрения. Во-первых, в центре вашего воображения только Джек. Следуйте за ним от стола к окну, отслеживая то, что он видит, и его реакции. Затем пройдите с ним через дом на улицу и последуйте за ним, когда он будет догонять Тони, чтобы обнять его. Во-вторых, у вас есть возможность сделать то же самое, выбрав Тони. Оставайтесь с ним все время, пока он ведет свою машину по улице, пересекает лужайку и врезается в дверь гаража. Покажите его реакции, когда он выбирается из разбитого автомобиля, чтобы нарваться на отца, стоящего у окна. Проводите его, пока он будет идти по улице, а затем заставьте неожиданно обернуться, когда к нему подбежит отец, чтобы обнять его. В третьем случае переключайтесь с точки зрения Джека на точку зрения Тони и обратно. И, наконец, можно выбрать нейтральную позицию. Представьте, что видите этих героев на расстоянии и в профиль, как это умеют

делать авторы комедий.

Первая точка зрения пробуждает в нас сочувствие к Джеку, вторая заставляет сопереживать Тони, третья приближает к обоим героям, а четвертая не связывает ни с одним из них и побуждает смеяться над ними.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ В РАМКАХ ИСТОРИИ

Если на протяжении двухчасового художественного фильма вы можете поддерживать сложные и удовлетворяющие всех отношения между зрителями и хотя бы одним персонажем, дать аудитории понимание и вовлеченность, которые она запомнит на всю жизнь, то вы способны сделать гораздо больше, чем авторы многих фильмов. Как правило, необходимо, чтобы вся история была рассказана с точки зрения главного героя, то есть вы должны

подчиниться ему, сделать его центром вашей воображаемой вселенной и строить всю историю, событие за событием, вокруг него. Зрители воспринимают события точно так же, как главный герой. Несомненно, рассказывать историю подобным образом очень сложно.

Простой способ предполагает быстрое передвижение во времени и пространстве, во время которого собираются отдельные кусочки информации, что позволяет сделать объяснения более понятными, но приводит к растягиванию истории и снижению напряжения. Так же, как ограниченный сеттинг, конвенции жанра и управляющая идея, формирование истории исключительно с точки зрения главного героя дисциплинирует автора. Требуется максимальное воображение и самый усердный труд. В результате появляется глубокий, привлекательный, запоминающийся персонаж и такая же история.

Чем больше времени зрители проводят с персонажем, тем больше у них возможностей стать свидетелями принимаемых им решений. Так формируется более высокая степень сопереживания и эмоциональной связи между аудиторией и героем.

ПРОБЛЕМА АДАПТАЦИИ

Некоторые тешат себя надеждой, что кинематографическая адаптация позволит избежать тяжелой работы по созданию истории: можно выбрать какое-либо литературное произведение и просто переделать его в сценарий. Так не бывает практически никогда. Чтобы понять проблемы, связанные с адаптацией, давайте еще раз поговорим о сложности истории.

В XX веке у нас появилось три формы рассказывания историй: проза (роман, новелла, рассказ), театр (традиционный, музыкальный, опера, пантомима, балет) и экран (кинематограф и телевидение). Все они представляют собой сложное повествование, где персонажи помещаются в условия конфликта, происходящего одновременно на всех трех уровнях жизни; однако особой силой и присущей только ей красотой каждая форма обладает на *одном* из этих уровней.

Уникальная сила и очарование романа заключаются в изображении внутреннего конфликта. Это то, что в прозе удается сделать гораздо лучше, чем в пьесе или фильме. Пишет ли романист от первого или третьего лица, он проникает в мысли и чувства героев, чтобы с присущей этому виду творчества тонкостью, насыщенностью и поэтической образностью нарисовать в воображении читателя смятение и страсти внутреннего конфликта. В романе внеличностный конфликт изображается с помощью описаний и словесных портретов персонажей, сражающихся с обществом и окружающей средой, в то время как личностный конфликт формируется через диалог.

Исключительное превосходство и привлекательность театра связаны с отображением личностного конфликта. Именно это удается театру гораздо лучше, чем роману и фильму.

Хорошая пьеса почти полностью состоит из диалога, потому что примерно 80 процентов содержания предназначено для слуха и только 20 процентов для глаз. Невербальные коммуникации — жесты, взгляды, занятия любовью, драки — играют определенную роль, но личностные конфликты так или иначе развиваются через разговор. Более того, драматургу позволено то, чего нельзя делать сценаристу. Он может писать диалоги в такой манере, какую ни один человек не использует в обычной речи, создавать не просто поэтический диалог, но, как Шекспир, Т. С. Элиот и Кристофер Фрай, вводить поэзию в качестве реплик, поднимая экспрессивность личностного конфликта на невероятную высоту. К тому же он имеет в своем распоряжении живой голос актера, что позволяет ему добавлять различные оттенки и паузы, которые еще больше увеличивают выразительность конфликта.

В театре внутренний конфликт выражается через подтекст. Когда актер преподносит своего персонажа, двигаясь изнутри наружу, аудитория видит в его словах и поступках скрытые мысли и чувства. Как в романе, написанном от первого лица, драматург может вывести персонаж на авансцену, чтобы во время своего монолога он мог поговорить непосредственно со зрителями. Однако это не значит, что при прямом общении персонаж обязательно будет говорить правду или, если он искренен, сможет в полной мере понять свою внутреннюю жизнь и рассказать обо всем. По сравнению с романом возможности театра в выражении внутреннего конфликта через подтекст достаточно хороши, но ограниченны. Сцена открыта и для внеличностных конфликтов, но какую часть общества она способна вместить? Какое окружение можно показать на ней с помощью декораций и театрального реквизита?

Непревзойденная сила и великолепие кинематографа определяются его способностью представлять внеличностные конфликты, а также огромные и яркие образы людей, противостоящие жизненным обстоятельствам в социальной и естественной среде. Это то, с чем фильм справляется лучше пьесы или романа. Если бы мы взяли единственный кадр из фильма «Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner) и попросили лучшего в мире писателя-прозаика создать вербальный эквивалент этой части, он заполнял бы страницу за страницей словами, но никогда не смог бы передать ее суть. А это всего лишь один из множества тысяч сложных образов, которые проходят через восприятие зрителей.

Критики часто жалуются на эпизоды с погонями, словно это какое-то новое явление в кинематографе. Однако погоня стала первым великим открытием эры немого кинематографа, внеся разнообразие в фильмы Чарли Чаплина, тысячи вестернов, большинство работ Д. У. Гриффита, картины «Бен Гур» (Ben Gur), «Броненосец "Потемкин"», «Потомок Чингисхана» (Storm Over Asia) и «Восход солнца» (Sunrise). Погоня — это рассказ о преследуемом обществом человеке, который борется с реальным миром, чтобы спастись и выжить. Это внеличностный конфликт в чистом виде, истинный кинематограф. Камера и звукомонтажный аппарат предназначены для передачи именно этого занятия.

Для показа личностного конфликта сценарист должен использовать понятные диалоги. Когда мы прибегаем к театральной речи на экране, зрители вполне справедливо недоумевают: «Люди так не говорят». За исключением особых случаев, например при экранизации произведений Шекспира, сценарий требует естественного разговора. Тем не менее, фильм способен обрести особую силу благодаря невербальной коммуникации. Крупный план, освещение и угол съемки придадут особую выразительность жестам героев и выражению их лиц. Но выразить личностный конфликт в той поэтической полноте, которая свойственна театру, сценарист не может.

На экране внутренний конфликт изображают исключительно через подтекст, когда камера показывает лицо актера, чтобы представить нам его мысли и чувства. Даже личное повествование прямо на камеру, как в фильме «Энни Холл» (Annie Hall), или признание Сальери в «Амадее» (Amadeus), имеют собственный подтекст. Внутренняя жизнь человека может найти впечатляющее выражение в фильме, но никогда не обретет той

напряженности или сложности, которые присущи роману.

Таково положение вещей в целом. А теперь давайте поговорим о проблемах адаптации. На протяжении десятилетий сотни миллионов долларов вкладываются в покупку прав на экранизацию литературных произведений. Потом сценаристы читают их и начинают бегать по комнате, выкрикивая: «Здесь же ничего не происходит! Вся книга описывает то, что творится в голове персонажа!»

Следовательно, первое правило адаптации следующее: **чем безупречнее с литературной точки зрения роман или пьеса, тем хуже фильм.**

«Литературная безупречность» не предполагает литературный успех. Безупречность романа означает, что рассказ разворачивается исключительно на уровне внутреннего конфликта при помощи сложных лингвистических приемов для стимулирования развития истории и достижения кульминационного момента при относительной независимости от личностных, социальных или связанных с окружающей обстановкой сил — именно таков роман «Улисс» Джеймса Джойса. Безупречность театральной постановки подразумевает, что рассказ разворачивается на уровне личностного конфликта, а устное слово используется в его поэтическом воплощении для стимулирования развития истории и достижения кульминационного момента при относительной независимости от внутренних, социальных или связанных с окружающей обстановкой сил — пьеса «Вечерний коктейль» Т. С. Элиота.

Попытки адаптировать «безупречную» литературу, как правило, заканчиваются неудачей по двум причинам. Во-первых, это невозможно с точки зрения эстетики. Образ является паралингвистическим средством коммуникации; в кинематографе не существует равнозначных или даже приближенных к ним средств отображения конфликтов, выраженных богатым языком выдающихся писателей и драматургов. Во-вторых, когда человек, обладающий меньшим талантом, пытается адаптировать работу гения, чем это может закончиться? Сможет ли он подняться до высот гения, или гениальное произведение будет сведено до уровня того, кто его адаптирует?

В мировом кинематографе нередко появляются амбициозные создатели фильмов, которые хотят, чтобы их считали новыми Феллини или Бергманами. Предложить оригинальную работу они не способны, поэтому отправляются в не менее амбициозные учреждения, занимающиеся финансированием, имея на руках экземпляр романа Пруста или Вульф и обещая принести искусство в массы. Чиновники выделяют деньги, политики хвалятся перед избирателями, что несут искусство в народ, режиссер получает чек, а фильм ждет забвение уже после первой недели показа.

Если все-таки приходится заниматься адаптацией, обратитесь к литературе, которая находится на одну или две ступени ниже «безупречной», и поищите истории, где конфликт распространяется на все три уровня, но особенно ярко выражен во внеличностной сфере. Роман Пьера Буля «Мост через реку Квай» (The Bridge on the River Kwai) не изучают на занятиях в аспирантуре наряду с Томасом Манном и Францом Кафкой, но это прекрасная работа, представляющая множество сложных характеров, которыми управляют внутренние и личностные конфликты, и показаны они главным образом на внеличностном уровне. Именно поэтому адаптация, сделанная Карлом Форманом, позволила Дэвиду Лину создать, как мне кажется, его лучший фильм.

Прежде чем приступить к адаптации, перечитайте произведение несколько раз, не делая никаких записей, пока не почувствуете, что прониклись его духом. Вы не должны принимать какие-либо решения или планировать действия до тех пор, пока не начнете тесно общаться с населяющими его людьми, не начнете разбираться в выражениях их лиц, не почувствуете запах их одеколона. Как в случае с историей, которую вы придумываете с нуля, необходимо достичь почти божественного знания этого мира и никогда не думать о том, что автор оригинала уже все сделал за вас. Затем охарактеризуйте каждое событие фразой, состоящей из одного или двух предложений, описывая происходящее и не более того. Никакой психологии, никакой социологии. Например: «Он вошел в дом, ожидая

ссоры с женой, но нашел записку, в которой она сообщала, что уходит к другому мужчине».

Сделав это, прочитайте описание событий и задайте себе вопрос: «Хорошо ли рассказана история?» Но сначала наберитесь храбрости, так как в девяти случаях из десяти вы поймете, что это не так. Тот факт, что автор добился того, чтобы его пьеса была поставлена на сцене или роман напечатан, не означает, что он в совершенстве владеет мастерством рассказчика. Создание истории — самое сложное из всего, что нам приходится делать. Многих романистов нельзя назвать сильными рассказчиками, а среди драматургов они встречаются еще реже. С другой стороны, вы обнаружите, что перед вами прекрасно рассказанная история, которую можно сравнить с совершенным часовым механизмом, но она занимает четыреста страниц текста, что в три раза превышает норму, установленную для сценария, а если вы удалите хотя бы одну мелкую деталь, часы перестанут показывать время. И в том, и в другом случае задача заключается не в адаптации, а в переосмыслении.

Второй принцип адаптации можно сформулировать следующим образом: **будьте готовы к переосмыслению и переделке.**

Расскажите историю, применив ритмическое построение фильма, но сохранив дух оригинала. Займитесь переделкой. Неважно, в каком порядке были рассказаны события в романе, — расположите их в хронологическом порядке, словно они образуют жизнеописание. На их основе создайте поэтапный план, используя там, где это важно, структуры из оригинального произведения, но не стесняйтесь удалять сцены и, в случае необходимости, придумывать новые. Последнее окажется самым сложным, но вы должны дать материальное воплощение тому, что существует в умах персонажей. Не заставляйте героев произносить диалоги с пояснениями, а постарайтесь найти визуальные средства для выражения их внутренних конфликтов. От того, как это будет сделано, зависит, что вас ждет — успех или поражение. Ищите структуру, которая позволяет выразить дух оригинала, оставаясь в рамках ритмических особенностей фильмов, и не обращайте внимания, если критики скажут, что фильм совсем не похож на роман.

Эстетика кинематографа часто требует, чтобы история создавалась заново, даже если в оригинале она прекрасно рассказана и соответствует по своей продолжительности размерам художественного фильма. Когда Питер Шэффер переделывал свою пьесу «Амадей» (Amadeus) для экрана, Милош Форман сказал ему: «Тебе придется произвести на свет своего ребенка во второй раз». В результате мир получил два великолепных варианта одной и той же истории, и каждый подчиняется правилам определенного вида искусства. Когда будете заниматься адаптацией, всегда помните следующее: если ваш вариант значительно отличается от оригинала — «Пеле-завоеватель» (Pelle The Conqueror), «Опасные связи» (Dangerous Liaisons), — но фильм прекрасный, критики промолчат. Но если вы безжалостно разделаетесь с литературным произведением — «Письмо Скарлет» (The Scarlet Letter), «Костер тщеславия» (The Bonfire of the Vanities), — и не сможете предложить взамен такую же хорошую или даже лучшую работу, берегитесь.

Для того чтобы научиться адаптации, советую обратить внимание на творчество Рут Прауэр Джабвала. На мой взгляд, за всю историю кинематографа лучшего специалиста по созданию адаптированных сценариев не было. Полька по происхождению, она родилась в Германии, живет в Индии и пишет на английском языке. Несколько раз обновив свою национальную принадлежность, она стала настоящим мастером по переделыванию литературных произведений в фильмы и, словно хамелеон или медиум, чутко воспринимает и передает колорит и дух других писателей. Прочитайте такие романы, как «Квартет» (Quartet), «Комната с видом» (A Room with a View), «Бостонцы» (The Bostonians), составьте для каждого общий поэтапный план, а затем сцена за сценой сравните то, что у вас получилось, с работами Джабвалы. Вы сможете многому научиться. Обратите внимание: она и режиссер Джеймс Айвори ограничивают свой выбор

произведениями социальных писателей (Джейн Рис, Э. М. Форестер, Генри Джеймс), зная, что они предпочитают внеличностные конфликты, более всего подходящие для показа на экране. Никакого Пруста, Джойса или Кафки.

Действительно, экспрессивность, присущая кинематографу, связана с показом внеличностных конфликтов, но это не должно нам мешать. Следует отметить, что великие кинематографисты всегда ставили перед собой сложные задачи и успешно их решали. Они начинали с показа социальных конфликтов и/или конфликтов, связанных с внешним окружением, и подводили нас к хитросплетениям личностных отношений, двигаясь от слов и поступков к восприятию внутренней жизни, то есть плыли против течения и показывали в фильмах то, что драматурги и романисты воплощали с большей легкостью.

По тому же принципу авторы театральных пьес и писатели-прозаики всегда понимали, что на сцене или на страницах книги очень трудно сделать то, что лучше всего удается кинематографу. Знаменитый кинематографический стиль Флобера возник задолго до появления кино. Эйзенштейн, как говорил он сам, научился монтировать фильмы, читая Чарльза Диккенса. Удивительная плавность развития действия во времени и пространстве, присущая произведениям Шекспира, буквально просит перенести их на экран. Великие рассказчики всегда знали, что их главная творческая задача состоит в том, чтобы «показывать, а не рассказывать»: писать, используя совершенные драматургические и визуальные средства, показывать реальный мир поведения обычных людей и выражать сложность жизни *без рассказывания.*

ПРОБЛЕМА МЕЛОДРАМАТИЗМА

Стараясь избежать обвинений в «излишней мелодраматичности сценария», многие авторы избегают «больших сцен» и не показывают наполненные страстями, значительные события. Вместо этого, считая себя очень ловкими, они создают крохотные наброски, в которых практически ничего не происходит. Это глупо. То, что происходит с человеком или внутри него, не может быть мелодраматичным, люди способны на многое. Ежедневно в газетах появляются сообщения о поступках, связанных с невероятным самопожертвованием или жестокостью, смелостью и трусостью, действиями святых и злодеев, будь то мать Тереза или Саддам Хусейн. Все, что вы можете нарисовать в своем воображении, когда-то уже было совершено людьми, и делали они это так, как вы даже представить себе не можете. И ничто из случившегося не относится к мелодраме; это просто человеческая жизнь.

Мелодрама — это результат не излишней экспрессивности, а недостаточной мотивированности; не написано слишком много, а слишком мало показано желание. Значительность события определяется только общей суммой его причин. Нам кажется, что сцена мелодраматична, если мы не видим соответствия между мотивацией и действием. Великие авторы, начиная с Гомера и Шекспира и заканчивая Бергманом, создавали вызывающие взрыв эмоций сцены, которые никто не назвал бы мелодраматичными, потому что они знали, как мотивировать поступки персонажей. Если вы можете сочинить высокую драму или комедию, напишите ее, но введите в свой сценарий такие силы, управляющие действиями ваших героев, которые равны или превосходят эти действия в их крайнем проявлении, и когда вы подведете нас к конечной точке повествования, мы заключим вас в свои объятья.

ПРОБЛЕМА ЛОГИЧЕСКИХ ДЫР

Появление в повествовании «дыр» — еще один путь к потере доверия зрителей. Теперь истории недостает не мотивации, а логики, потому что отсутствуют звенья в цепи причинно-следственной связи. Как и совпадения, дыры являются частью нашей жизни. Нередко что-то происходит, но объяснить причину мы не можем. Поэтому, если вы

пишете о жизни, в вашем рассказе могут появиться одна или две дыры. Проблема в том, как поступать в этом случае.

Если вы можете изобрести нечто, связывающее нелогичные события, и закрыть дыру, поступайте так. Однако этот рецепт часто требует создания новой сцены, которая будет предназначена только для придания логического смысла окружающим ее событиям, что может вызвать не меньшее раздражение, чем сама дыра.

Тогда следует задать себе вопрос: заметят ли недостаток зрители? Вы знаете, что логика развития действия разорвана, потому что придуманная вами история лежит перед вами на столе с зияющей в ней дырой. Однако на экране история развивается во времени. Когда дыра появляется во время показа фильма, зрители могут еще не обладать информацией, достаточной для понимания того, что событие, которое только что произошло, лишено логики, или оно может произойти так быстро, что останется незамеченным.

В «Китайском квартале» (Chinatown) Ида Сэшнс (Дайан Лэдд) изображает Эвелин Малрэй и от ее имени нанимает Дж. Дж. Гиттеса для расследования супружеской измены Холлиса Малрэйя. После того как Гиттес раскрывает то, что казалось изменой, к нему приходит настоящая жена вместе со своим адвокатом. Гиттес понимает, что кто-то собирается добраться до Малрэя, но того убивают прежде, чем он успевает ему помочь. В начале второго акта Гиттес разговаривает по телефону с Идой Сэшнс, которая, по ее словам, и представить себе не могла, что все это закончится убийством, и заявляет ему о своей невиновности. Кроме того, она дает Гиттесу важный ключ к пониманию мотивов убийства, однако говорит настолько загадочно, что он еще больше запутывается. Позже он добавляет ее подсказку к другим собранным им уликам и думает, что теперь знает, кто и почему это сделал.

В начале третьего акта он находит Иду Сэшнс мертвой, а в ее кошельке обнаруживает удостоверение Гильдии киноактеров. Другими словами, вполне возможно, Ида могла и не знать того, что сказала ему по телефону. Ее подсказка указывает на охватившую весь город коррупцию, в которой участвуют богатые бизнесмены и высокопоставленные государственные чиновники, и вряд ли они рассказали бы что-нибудь актрисе, нанятой для изображения жены жертвы. Но когда она говорит с Гиттесом по телефону, мы понятия не имеем, кто такая Ида и какой информацией она может владеть. Когда через полтора часа ее находят мертвой, мы не видим эту дыру, так как к этому времени уже забываем, что же она сказала.

Поэтому зрители могут не обратить внимания на дыру. А могут и увидеть. Что же делать? Малодушные сценаристы пытаются присыпать такие дыры песком и надеются, что зрители их не заметят. Другие смело смотрят в лицо опасности. Они показывают дыру, а потом отрицают, что это дыра.

В фильме «Касабланка» (Casablanca) сеньор Феррари (Сидни Гринстрит), ярко выраженный капиталист и мошенник, все делает только за деньги. Тем не менее в определенный момент он помогает Виктору Ласло (Пол Хен-рейд) найти бесценные транзитные документы и ничего не берет взамен. Это не соответствует его характеру и выглядит нелогично. Понимая это, авторы сценария придумали для Феррари реплику: «Не знаю, зачем я это делаю, ведь это, скорее всего, мне невыгодно...» Вместо того чтобы скрывать дыру, сценаристы признают ее существование, предложив зрителям откровенную ложь о способности Феррари к импульсивному великодушию. Ведь нередко мы не можем объяснить причину наших поступков. Поэтому, приветствуя эту реплику, зрители кивают в знак согласия: «Даже Феррари не может этого понять. Отлично. Давайте-ка смотреть фильм дальше».

В фильме «Терминатор» (Terminator) дыры нет — просто он весь построен над пропастью. К 2029 году роботы практически уничтожили человеческую расу, но оставшиеся в живых люди во главе с Джоном Коннором организовали сопротивление и сумели выиграть войну. Чтобы уничтожить своего врага, роботы создают машину

времени и отправляют в 1984 год Терминатора, который должен убить мать Джона Коннора до того, как он появится на свет. Коннору удается захватить эту машину и отправить в прошлое молодого офицера Кайла Риза, чтобы он попытался уничтожить Терминатора до того, как тот выполнит свое задание. Коннор, несомненно, знает, его мать не только будет спасена, но и забеременеет от Риза; следовательно, лейтенант является его отцом. И как вам это?

Однако Джеймсу Кэмерону и Гэйл Энн Херд хорошо известно, что такое энергия повествования. Ведь если они перенесут двух воинов из будущего на улицы Лос-Анджелеса и отправят их на поиски несчастной женщины, то зрители не будут задавать аналитические вопросы, и они смогут последовательно реализовать свою идею. Но, уважая умственные способности своей аудитории, они понимали, что по окончании фильма, за чашкой кофе, зрители могут начать размышлять: «Постойте-ка... если Коннор знал, что Риз...» Тогда логические дыры поглотят удовольствие, полученное от фильма. Поэтому авторы написали хорошо известную всем сцену развязки.

Беременная Сара Коннор направляется в отдаленный район Мексики, чтобы там, в безопасности родить и воспитать сына, подготовив его к той миссии, которую ему предстоит выполнить в будущем. На бензозаправочной станции она записывает на диктофон свои воспоминания, предназначенные еще не родившемуся на свет герою, и в конце концов говорит: «Ты знаешь, сынок, я не понимаю. Если ты знаешь, что Риз будет твоим отцом... тогда почему?.. Как? И не значит ли это, что все будет происходить снова... и снова?..» Затем она делает паузу и произносит: «Знаешь. Можно сойти с ума, думая об этом». И по всему миру зрители думают: «Черт побери, она права. Это совершенно неважно». И они радостно отправляют в мусор всякую логику.

17. ПЕРСОНАЖ

ЧЕРВЬ СОЗНАНИЯ

Когда я изучал, как развивалась история в течение двадцати восьми веков, начиная со времен Гомера, то думал, что смогу пропустить тысячу лет и перейти от IV века сразу к эпохе Ренессанса, ведь согласно учебнику истории, по которому я занимался на последнем курсе университета, в период раннего средневековья познавательная деятельность человека находилась в упадке, а монахи с волнением обсуждали, например, такие вопросы: «Сколько ангелов танцует на конце булавки?» Имея привычку подвергать все сомнению, я попытался заглянуть глубже и обнаружил, что на самом деле в средневековую эпоху интеллектуальная жизнь была достаточно активной... но скрывалась при помощи поэтического кода. Когда люди поняли, что такое метафора, стало ясно, что вопрос «Сколько ангелов танцует на конце булавки?» относится не к метафизике, а к физике. Предметом обсуждения является строение атома: «Насколько мелко малое?»

Для обсуждения вопросов психологии средневековые ученые придумали еще одну пышную метафору — *червъ сознания.* Представьте существо, которое может проникнуть в мозг и узнать все о человеке — его мечты, страхи, сильные и слабые стороны. А теперь вообразите, что этот червь сознания наделен силой, позволяющей вызывать события. Значит, он способен сделать так, чтобы произошло определенное событие, связанное с уникальным характером человека, которое даст толчок единственному в своем роде приключению, квесту, и заставит использовать все имеющиеся возможности. Будь то трагедия или самореализация, квест позволит выявить все его человеческие качества.

Читая об этом, я не мог не улыбнуться, потому что сценарист именно такой червь сознания. Мы тоже проникаем в своего персонажа, чтобы узнать его особенности и потенциал, а затем придумываем событие, связанное с его уникальным характером — побуждающее происшествие. Для каждого героя — свое событие: для одного — получение богатства, а для другого — его потеря. Мы создаем то событие, которое наиболее подходит данному персонажу и способно отправить его в квест, позволяющий максимально проявить его способности. Словно червь сознания, мы исследуем внутреннюю сущность человека, выражая ее посредством поэтического кода. Века проходят, но наше внутреннее содержание остается неизменным. Как заметил Уильям Фолкнер, человеческий характер — это единственная тема, которая не устаревает.

Персонажи — это не реальные люди

Персонаж является человеком не больше, чем Венера Милосская — реальной женщиной. Персонаж — это произведение искусства, метафора, описывающая человеческую суть. Мы обращаемся с героями произведений так, словно они действительно существуют, однако это не так. Наделяем их понятными и узнаваемыми качествами, а живущих рядом с нами людей понимаем с трудом. Мы знаем своих персонажей лучше, чем собственных друзей, потому что они вечны и неизменны, а люди меняются — стоит только подумать, что понимаем их, как все оказывается совсем наоборот. На самом деле Рика Блейка из фильма «Касабланка» (Casablanca) я знаю лучше, чем себя. Рик всегда Рик. Мне же свойственна непредсказуемость.

Создание персонажа начинается с выяснения двух главных аспектов: речь идет о *характеризации* и *истинном характере.* Мы уже говорили о том, что характеризация — это совокупность всех поддающихся наблюдению характеристик человека, которая делает его уникальным: внешность в сочетании с манерой поведения, особенности жестикуляции и манера речи, сексуальность, возраст, уровень интеллекта, род занятий, личностные качества, установки, ценности, а кроме того, где он живет и как. За этой маской скрывается истинный характер. Что представляет собой человек, если выйти за пределы

его характеризации? Каков он в реальности? Преданный или вероломный? Честный или лживый? Нежный или суровый? Смелый или трусливый? Щедрый или эгоистичный? Своенравный или нерешительный?

Истинный характер проявляется через выбор, совершаемый персонажем перед лицом дилеммы. Каково решение, которое человек принимает под давлением обстоятельств, таков и он сам, — чем сильнее давление, тем в большей степени выбор соответствует характеру.

Ключом к характеру служит желание. В жизни, если мы чувствуем принуждение, самый быстрый способ освободиться — задать себе вопрос «Чего я хочу?», дать на него честный ответ, а затем найти в себе силы добиться исполнения задуманного. Проблемы, конечно, останутся, но появится шанс их решить. То, что происходит в реальной жизни, подходит и для вымысла. Характер появляется на свет в ту минуту, когда мы обретаем ясное понимание его желаний — не только осознанных, но и подсознательных, если речь идет о сложной роли.

Спросите себя: чего хочет персонаж? Сейчас? В скором времени? Сознательно? Неосознанно? Вместе с ясными и правдивыми ответами придет и способность управлять этой ролью.

За желанием стоит мотивация. Почему ваш персонаж хочет того, чего хочет? У вас есть свои представления о мотивах, но не стоит удивляться, если другие люди воспримут их по-иному. Приятель может думать, что желания вашего персонажа сформировало семейное воспитание, кто-то увидит влияние материалистической культуры, другой обвинит во всем систему образования или укажет на генетические предпосылки, а некоторые сочтут, что вашим героем завладел дьявол. Сегодня при анализе поведения человека предпочтение отдается одному фактору, а не совокупности воздействующих на него сил, что кажется более правдоподобным.

Не сводите работу над созданием персонажей к разбору случаев из практики (в настоящее время модным штампом стал эпизод жестокого обращения с ребенком), так как на самом деле мы не можем дать точных объяснений поведению человека. *Как правило, чем прочнее сценарист привязывает мотивацию к конкретным причинам, тем более слабым становится его персонаж в глазах зрителей.* Необходимо серьезно продумать мотив, но в то же время сохранить некую тайну, возможно, легкий оттенок иррациональности, чтобы зрители могли использовать собственный опыт и вообразить нечто большее в предложенном вами характере.

Например, в драме «Король Лир» Шекспир показывает одного из самых сложных своих злодеев, Эдмонда. После сцены, в которой говорится о том, что в злоключениях человека виноваты звезды (еще одно объяснение поведения), Эдмонд в своем монологе со смехом произносит: «Я то, что я есть, и был бы тем же самым, если бы самая целомудренная звезда мерцала над моей колыбелью»[1]. Эдмонд творит зло исключительно ради удовольствия. А разве что-то кроме этого имеет значение? По утверждению Аристотеля, нас мало интересует причина поступков человека, если мы видим то, что он делает. Характер — это решение, которое герой принимает, выбирая предстоящее действие. Когда поступок уже совершен, причины начинают терять свое значение.

Зрители приходят к пониманию персонажа разными путями. Многое может сказать физический образ и сеттинг, но аудитории известно, что внешняя сторона не равнозначна реальности, а характеризация отличается от истинного характера. Тем не менее маска, которую носит персонаж, является важной подсказкой к тому, что, возможно, скрывается за ней.

Подсказкой послужит и то, что о персонаже говорят другие герои. Как известно, то, что скажет один человек о другом, не всегда оказывается правдой, если иметь в виду корыстные цели людей, но зрителям полезно знать, кто говорит и о чем. Слова персонажа

[1] Цитата из трагедии В. Шекспира «Король Лир» в переводе Б. Пастернака. —*Прим. пер.*

о самом себе тоже не обязательно правдивы. Мы слушаем, но не спешим им верить.

На самом деле персонажи, которые все о себе знают и произносят длинные монологи, призванные убедить нас в том, что они именно такие, какими себя описывают, не только навевают скуку, но и кажутся фальшивыми. Люди редко понимают самих себя, если такое вообще случается, а когда им это удается, они не способны объясниться честно и исчерпывающе. В их словах всегда есть подтекст. Если, по чистой случайности, персонаж говорит о себе правду, мы не будем *знать,* что это действительно правда, до тех пор, пока не увидим, как он совершает выбор под давлением. Объяснения героя должны быть подтверждены или опровергнуты действием. В фильме «Касабланка» (Casablanca) Рик говорит: «Я не стану рисковать не из-за кого». И в то же время мы думаем: «Хорошо, Рик, но все еще впереди». Мы знаем Рика лучше, чем он знает самого себя, и его заблуждение очевидно; в будущем он много раз будет идти на риск ради других людей.

Многомерность персонажа

«Измерение» является наименее изученным понятием в области создания персонажа. Когда я был актером, режиссеры настаивали на том, чтобы «характеры были законченными, трехмерными», и я старался сделать все для выполнения их требования. Однако на мой вопрос, что же подразумевается под измерением и как создать хотя бы одно, не говоря уже о трех, прямого ответа они не давали, начинали бормотать что-то о репетициях, а затем куда-нибудь сбегали.

Несколько лет назад один продюсер рассказал мне, что, по его мнению, означает «трехмерность» главного героя. Это звучало следующим образом: «Джесси только что вышел из тюрьмы, но, находясь в заключении, он занимался изучением финансового дела и инвестиций, поэтому стал специалистом по акциям и ценным бумагам. И при этом танцует брейк-данс. Кроме того, он получил черный пояс по карате и неплохо играет на саксофоне». Его «Джесси» был плоским, как поверхность стола, — некий набор особенностей человека, связанных с именем. Украшая главного героя причудливыми чертами, вы ни в коей мере не помогаете раскрыть его характер и вызвать сочувствие. Более того, его экстравагантные особенности могут затмить его истинную сущность и заставят нас держаться подальше от него.

Согласно одному из основных научных положений, яркий характер отличается одной доминирующей особенностью. В качестве примера часто приводится честолюбие Макбета. Именно это гипертрофированное качество, как утверждают ученые, делает его великим. Данная теория абсолютно неверна. Если бы Макбет был просто честолюбивым человеком, не появилась бы пьеса. Он просто одержал бы победу над англичанами и стал править Шотландией. Макбет представляет собой блистательно воплощенный характер именно благодаря противоречию между его честолюбием, с одной стороны, и чувством вины — с другой. На основе этого глубокого внутреннего конфликта и возникает его страсть, сложность и поэтичность.

Измерение предполагает противоречие: оно может существовать внутри сильного характера (честолюбие в сочетании с чувством вины) или между характеризацией и истинным характером (обаятельный вор). Эти противоречия должны быть *согласованными.* Вряд ли вам удастся добавить многомерность персонажу, если на протяжении фильма он будет изображаться как хороший парень, а затем вы заставите его ударить кошку

Вспомните Гамлета, которого можно считать одним из наиболее сложных персонажей в истории литературы. В образе Гамлета присутствует не три, а десять, двенадцать, а то и бесконечное количество измерений. Он кажется нам религиозным человеком, пока не начинает богохульствовать. В отношениях с Офелией сначала ведет себя как любящий и нежный человек, затем проявляет к ней бессердечие, даже садизм. Он отважен, потом труслив. Бывает спокоен и осторожен — и совершает импульсивный и неосмотрительный поступок, когда закалывает человека, прячущегося за занавесом, даже не зная, кто это.

Гамлет безжалостный и сострадательный, гордый и жалеющий себя, остроумный и печальный, усталый и энергичный, рассудительный и растерянный, здравомыслящий и безумный. Он — воплощение простодушной житейской мудрости и искушенной простоты, средоточие противоречий практически всех известных нам человеческих качеств.

Присутствие в персонаже различных измерений завораживает; противоречия в характере или поведении приковывают внимание зрителей. Следовательно, главный герой должен быть наиболее многомерным из всех действующих лиц, чтобы сопереживание аудитории сфокусировалось на нем. Если этого не будет, центр Добра сместится; вымышленная вселенная распадется на части; а аудитория утратит эмоциональную уравновешенность.

Рекламная кампания фильма «Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner) позиционировала его так, чтобы вызвать сочувствие зрителей к Рику Де-карду в исполнении Харрисона Форда, но когда люди оказывались в кинозале, то начинали сопереживать репликанту Рою Бати (Рутгер Хауэр), обладавшему более высокой степенью многомерности. Поскольку центр Добра перемещался на антигероя, эмоциональная растерянность зрителей приводила к уменьшению их энтузиазма, в результате фильм, которому прочили огромный успех, стал всего лишь культовым фильмом.

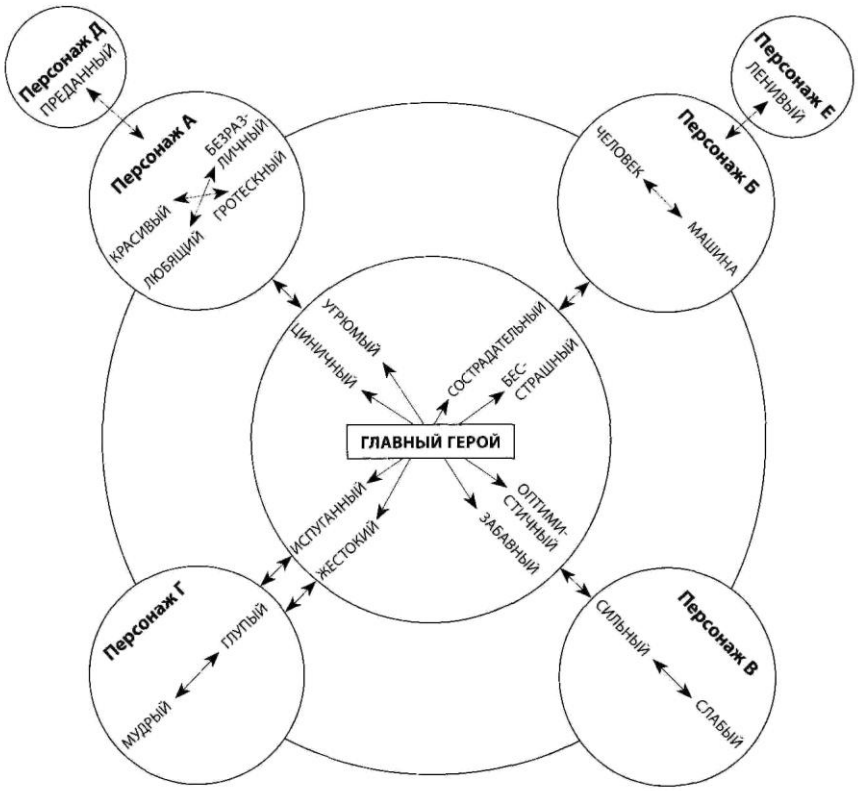
Состав действующих лиц

По сути, главный герой определяет состав действующих лиц. Все другие персонажи присутствуют в истории главным образом из-за отношений с ним и так или иначе помогают подчеркнуть различные измерения его сложной натуры. Положение сравнимо с солнечной системой: главный герой — солнце, роли второго плана — планеты, вращающиеся вокруг него, а эпизодические персонажи — их спутники, и все они удерживаются на своей орбите благодаря силе притяжения находящейся в центре звезды.

Представим гипотетического главного героя: это забавный оптимист, который становится угрюмым и циничным; он сострадателен, потом жесток, сначала бесстрашен, а затем труслив. Такая четырехмерная роль требует, чтобы его окружали действующие лица, которые помогут показать присущие ему противоречия. Он сможет по-разному реагировать на поступки каждого из них и взаимодействовать с ними в разное время и в разных местах. Эти вспомогательные персонажи должны дополнять главного героя, чтобы сложность его характера показывалась последовательно и вызывала доверие.

Например, персонаж А провоцирует проявление печали и цинизма главного героя, а персонаж Б помогает обнаружить жизнерадостную, оптимистическую сторону его характера. Персонаж В пробуждает в нем нежность и бесстрашие, в то время как персонаж Г заставляет его сначала сжаться от страха, а потом в ярости наброситься с кулаками. Создание и разработка персонажей А, Б, В и Г диктуется потребностями главного героя. Их главное предназначение заключается в том, чтобы через действия и реакции сделать понятной и достоверной сложность центральной роли фильма.

Несмотря на то что персонажи второго плана должны быть менее значительными, чем главный герой, они тоже могут быть сложными. Например, двухмерный персонаж А поначалу покажется прекрасным и нежным, но ему придется принимать вынужденное решение, и тогда проявятся его безразличие и мягкотелость. Даже одно измерение способно способствовать созданию великолепной вспомогательной роли. Так, для персонажа Б может быть характерно, как в случае с Терминатором, только одно противоречие: машина и человек. Если бы Терминатор оказался просто роботом или человеком из будущего, он не вызвал бы такого интереса у зрителей. Однако в нем соединяется и то и другое, и это измерение делает его выдающимся злодеем.



Материальный мир, как и социальный, — это аспект характеризации персонажа, который включает, например, его профессию или соседей. Таким образом, измерение персонажа может быть создано с помощью простого противопоставления: если показать обычного человека на фоне экзотической предыстории или странную, таинственную личность в рамках традиционного общества, то это сразу же вызовет интерес зрителей.

Эпизодические роли должны иметь одно измерение... но не быть скучными. Вам следует наделить каждую из таких ролей яркой особенностью, ценной именно в тот момент, когда мы видим ее на экране, но не более того.

Предположим, главная героиня впервые приезжает в Нью-Йорк и, выйдя из здания аэропорта Кеннеди, с нетерпением ждет того момента, когда сможет совершить первую поездку по городу с нью-йоркским таксистом. Как изобразить его? Станет ли он философствующим чудаком в бейсбольной кепке, одетой козырьком набок? Надеюсь, что нет. В фильмах о Нью-Йорке в течение последних шестидесяти лет каждый раз, когда герой садится в такси, там оказывается именно такой немножко чокнутый водитель.

Может быть, стоит придумать первого молчаливого таксиста. В этом случае героиня попытается завязать с ним разговор о бейсбольной команде «Янкиз», баскетбольной команде «Никс», городской мэрии, но он только поправит свой галстук и продолжит управлять машиной. Она откинется на спинку сиденья, пережив свое первое разочарование от пребывания в Нью-Йорке.

С другой стороны, это может быть яркий представитель сообщества таксистов: эксцентричный человек со скрипучим голосом, но невероятно любезный, который научит героиню правилам выживания в большом городе — как носить сумку, придерживая ее на животе, и где хранить жестяную банку со сбережениями. Затем привезет ее в Бронкс, возьмет с нее сто пятьдесят долларов за поездку и скажет, что она на Манхэттене. Из услужливого водителя он превратится в вора и подлеца — противоречие между харакетризацией и истинной сутью этого человека. Тогда на протяжении всего фильма зрители будут ждать его снова, потому что сценарист никогда не наделяет многомерностью персонажей, которых не планирует использовать еще раз. И если этот водитель уже не появится, все останутся очень недовольными. Поэтому не следует

пробуждать у аудитории ложные ожидания, делая эпизодические роли более интересными, чем это необходимо.

Все действующие лица фильма вращаются вокруг центральной звезды — главного героя. Роли второго плана возникают в тесной связи с протагонистом и разрабатываются таким образом, чтобы в полной мере раскрывать его многомерность. Вспомогательные персонажи нужны не только главному герою, ведь они помогают друг другу выявлять собственные измерения. Если персонажи третьего порядка (на рисунке это Д и Е) появляются в сценах с участием главного героя и других ведущих действующих лиц, то и они способствуют раскрытию их многомерности. Надо добиваться, чтобы в любой сцене каждый персонаж демонстрировал качества, раскрывающие различные измерения других героев, а вместе они образовывали единую систему, которая удерживается благодаря силе притяжения главного героя, находящегося в ее центре.

Комический персонаж

Все персонажи стремятся достичь своей цели в борьбе с силами антагонизма. Однако драматические герои обладают достаточной гибкостью, чтобы отступить перед серьезной угрозой и осознать: «Это может меня убить». Комический персонаж на такой поступок не способен. Для него характерна безрассудная одержимость. Если вам не удается создать действительно смешной персонаж, то, чтобы решить эту проблему, надо найти для него манию.

Когда политическая сатира Аристофана и фарсовые мелодрамы Менандра стали достоянием истории, комедия превратилась в непристойную бедную родственницу трагедии и эпической поэзии. Однако за время, прошедшее с эпохи Ренессанса, Гольдони в Италии, Мольер во Франции, Шекспир, Джонсон, Уичерли, Конгрив, Шеридан, а позже Шоу, Уайльд, Ковард, Чаплин, Аллен и другие авторы из Англии, Ирландии и Америки, обладающие блестящим остроумием, подняли ее до уровня того блистательного искусства, которым комедия является и сегодня.

Совершенствуя свое искусство, эти великие мастера пришли к пониманию того, что комический характер возникает, когда герой приобретает «юмористическую» окраску благодаря не замечаемой им самим навязчивой идее. Мольер приобрел известность созданием пьес, высмеивающих мании главного героя — «Скупой», «Мнимый больной», «Мизантроп». Причем подойдет любая. Это могут быть, например, туфли. Так, Имела Маркос стала объектом всеобщих шуток из-за того, что не осознавала своей невротической потребности в приобретении туфель, общее количество которых в ее коллекции, по некоторым подсчетом, составляло около трех тысяч пар. Однако во время судебного процесса по вопросу уплаты налогов, проходившего в Нью-Йорке, она сказала, что у нее только двести пар... и ни одна ей не подходит. Согласно ее заявлению, все это подарки обувных компаний, которые никогда не присылали ей обувь нужного размера.

В сериале «Все в семье» (All in the Family) один из героев, Арчи Банкер (Кэрролл О'Коннор), одержимый расист. Но пока он этого не понимает, мы воспринимаем его как клоуна и смеемся над ним. Однако комедия закончилась бы, если бы он повернулся к кому-нибудь и сказал: «Знаете ли, а я человек, который разжигает расовую ненависть».

В фильме «Выстрел в темноте» (A Shot in the Dark) в загородном доме Бенджамина Бэллона (Джордж Сондерс) убивают шофера. На месте преступления появляется человек, абсолютно убежденный в том, что он лучший в мире детектив, капитан Жак Клузо (Питер Селлерс). Он решает, что убийство совершил Бэллон, и встречается с ним в бильярдной. Предъявляя собранные улики, Клузо рвет сукно бильярдного стола и роняет на пол кии, а затем, подводя итог, говорит: «... а ботом вы убили его в приступе певности». Клузо поворачивается, чтобы уйти, но направляется в противоположную от двери сторону. Мы слышим звук удара, когда он врезается в стену. Потом отступает назад и произносит с ледяным спокойствием: «Глупые архитекторы».

В фильме «Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda) главная героиня Ванда

(Джейми Ли Кертис), опытная преступница, страстно увлекается мужчинами, которые говорят на иностранных языках. Отто (Кевин Кляйн), несостоявшийся агент ЦРУ, убежден в том, что он интеллектуал, — хотя, как замечает Ванда, делает ошибки, например, думает, что Лондонская подземка—это подпольная организация[1]. Кен (Майкл Палин) настолько одержим любовью к животным, что Отто пытает его, съедая у него на глазах принадлежащую ему золотую рыбку. Арчи Лич (Джон Клиз) страдает от навязчивого страха позора, которому, по его утверждению, подвержены все англичане. Однако в середине фильма Арчи осознает свою манию, и вместо комического главного героя появляется романтический персонаж, Арчи Лич превращается в «Кэрри Гранта» (настоящее имя Кэрри Гранта — Арчи Лич).

Три совета по созданию кинематографических персонажей

1. Предоставьте актеру возможность творить

Этот известный голливудский совет призывает сценариста дать каждому актеру максимальную возможность использовать свои творческие способности; не пишите слишком много и не перегружайте страницы подробным описанием действий, жестов и тембра голоса:

Боб облокачивается на кафедру, скрещивает ноги, упирает одну руку в бок. Он смотрит поверх голов студентов, задумчиво приподняв бровь:

БОБ
(флегматично)
Бла, бла, бла, бла, бла
…

Если актер увидит сценарий с такими подробными описаниями, он сразу же отправит его в макулатуру, думая при этом: «Им нужен не актер, а марионетка». Или, согласившись играть в этом фильме, возьмет красную ручку и вычеркнет эту чепуху. Все приведенные выше подробности не имеют смысла. Актеру надо получить ответ на несколько вопросов. Чего я хочу? Почему я этого хочу? Как я собираюсь добиться желаемого? Что мне мешает? Какие могут быть последствия? Он играет своего персонажа, основываясь на подтексте, который предполагает достижение цели в борьбе с силами антагонизма. Во время съемок он будет говорить и делать то, что необходимо по сценарию, но в создании характеризации персонажа должен принимать такое же, если не большее, участие, что и сценарист.

Мы должны помнить, что в отличие от театра, где, как мы надеемся, наша работа будет представлена в сотнях, если не тысячах, постановок, дома и за границей, сегодня и в будущем, в кинематографе будет только одна постановка, только одно выступление каждого из персонажей, навсегда зафиксированное на пленку. Сотрудничество сценариста и актера начинается, когда первый перестает видеть воображаемое лицо героя и представляет в его роли конкретного человека, который идеально для нее подходит. Если сценарист чувствует, что он станет идеальным воплощением его главного героя, и представляет его во время написания сценария, то будет постоянно помнить и о том, что для создания сильных эпизодов прекрасному исполнителю нужно очень мало подсказок. Тогда не придется писать такое:

БАРБАРА
(протягивая Джеку чашку)
Ты не хочешь чашку кофе, дорогой?

[1] На английском языке «Лондонская подземка» звучит как London Underground, где слово underground переводится как «метрополитен; подземка; подпольная организация, подполье». — *Прим. пер.*

Зрители *видят,* что в руках у героини чашка кофе; ее жест говорит: «Не хочешь выпить кофе?»; актриса чувствует по отношению к партнеру нежность — «дорогой...». В этом случае актриса, которая понимает, что лучше меньше, да лучше, повернется к режиссеру и скажет: «Ларри, мне действительно нужно говорить "Ты не хочешь чашку кофе, дорогой"? Я имею в виду, что я и так протягиваю ему эту злосчастную чашку, верно? Может быть, просто вырезать реплику?» Реплику исключают, актриса прекрасно исполняет сцену, молча протягивая партнеру чашку кофе, а сценарист злится: «Они безжалостно кромсают мои диалоги!»

2. Полюбите всех своих персонажей

Мы нередко видим фильмы, в которых собраны прекрасные персонажи... но один просто ужасен. Стараясь понять причины, мы осознаем, что сценарист ненавидит этого героя. Он упрощает и унижает его при каждой возможности. И я никогда не понимал, как такое происходит. Почему сценарист ненавидит созданный им самим персонаж? Это же его ребенок. Как можно относиться с ненавистью к тому, кому вы дали жизнь? С радостью примите всех придуманных вами, особенно плохих, людей. Все они заслуживают вашей любви.

Гэйл Энн Херд и Джеймс Кэмерон наверняка любили созданного ими Терминатора. Посмотрите, сколько чудесных вещей они для него насочиняли. В комнате мотеля он пытается отремонтировать свой глаз с помощью ножа «Эксакто»: стоя над раковиной, вынимает его из глазницы, опускает в воду, вытирает кровь полотенцем, надевает черные очки «Гаргойл», чтобы скрыть дыру, затем смотрит в зеркало и приглаживает спутанные волосы. Глядя на это, пораженные зрители думают: «Он только что вынул собственный глаз, и ему не наплевать на то, как он выглядит. Да он тщеславен!»

Затем раздается стук в дверь. Когда Терминатор поднимает голову, камера начинает показывать происходящее с его точки обзора, и мы видим экран его компьютера, наложенный на картинку с дверью. На экране появляется список возможных ответов в случае стука в дверь: «Уходите», «Пожалуйста, зайдите позже», «Отцепись», «Пошел вон, придурок». Мы видим, как курсор двигается вверх и вниз по этому списку, пока Терминатор не принимает решение и не останавливает свой выбор на фразе «Пошел вон, придурок». Мы имеем дело с роботом, у которого есть чувство юмора. Теперь он пугает нас еще больше, потому что благодаря таким кадрам мы перестаем понимать, что от него можно ждать, и, следовательно, представляем самое худшее. Только те сценаристы, которые любят своих персонажей, способны придумать такие моменты.

По поводу злодеев можно дать еще один совет. Если ваш персонаж вообще не способен на хорошие поступки и вы проникаете в его сущность, спрашивая себя: «Что бы я сделал, если бы был на его месте?», то постарайтесь во всем разобраться. Иными словами, не надо действовать так, как поступают злодеи. Самые обаятельные люди, которых мы можем встретить в жизни, — социопаты, отзывчивые слушатели, которые ведут нас к пропасти, одновременно демонстрируя глубокую озабоченность нашими проблемами.

Один журналист как-то заметил в разговоре с Ли Марвином, что тот на протяжении тридцати лет выступает в роли злодеев и, должно быть, всегда играть плохих людей ужасно. Марвин улыбнулся и сказал: «Я? Я не играю плохих людей. Я играю людей, которые каждый день ведут борьбу с повседневными проблемами, стараясь максимально использовать то, что дает им жизнь. Другим они могут казаться плохими, но я никогда не играю плохих людей». Вот почему Марвин выглядел великолепным злодеем. Актер был настоящим мастером своего дела, глубоко разбирающимся в человеческой природе, ведь никто и никогда не считает себя плохим человеком.

Если вы не можете любить своих персонажей, не пишите о них. С другой стороны, не позволяйте своим симпатиям или антипатиям в отношении какого-либо персонажа приводить к появлению в вашем сценарии мелодраматизма или стереотипов. Любите их всех, но не теряйте ясности мыслей.

3. Создание персонажа неотделимо от самопознания

Все, что мне известно о природе человека,
я узнал в процессе познания самого себя.
А. П. Чехов

Где мы находим своих персонажей? Отчасти это происходит благодаря наблюдению за другими людьми. Писатели и сценаристы нередко носят с собой блокноты или диктофоны и, увидев что-то интересное, собирают разрозненные кусочки жизни, чтобы заполнить свои картотеки случайными материалами. Когда их воображение иссякает, они обращаются к ним в поисках идей.

Мы наблюдаем за тем, что происходит в жизни, но было бы ошибкой переносить все на бумагу. Очень редко можно встретить людей, которые столь же сложны, как персонажи, и так же четко очерчены. Мы же, как и доктор Франкенштейн, собираем персонажей из отдельных найденных нами частей. Сценарист берет аналитический ум своей сестры, соединяет его с остроумием одного из друзей, добавляет к этому коварство кошки и безрассудное упорство короля Лира. Мы заимствуем самые разные осколки человеческого существования, найденные где угодно фрагменты наблюдений и фантазий, создаем из них наполненные противоречиями измерения, а затем превращаем их в существа, которых называем персонажами.

Наблюдение — это источник характеризации, но глубокое понимание характера возникает по-иному. Создание всех тонких и ярких характеров основывается на самопознании.

Горькая правда жизни учит нас, что в этой юдоли слез есть только один человек, которого мы действительно знаем, и это мы сами. Фактически мы всегда одни. Тем не менее, несмотря на дистанцию, которая постоянно существует между нами и другими людьми, различия в возрасте, поле, биографиях и культуре, можно честно признать тот факт, что между всеми жителями нашей планеты гораздо больше сходства, чем отличия. Все мы люди.

Нам всем свойственны одни и те же человеческие переживания. Каждый из нас страдает и наслаждается, мечтает и надеется достичь в своей жизни чего-то, обладающего реальной ценностью. Как сценарист, вы можете быть уверены в том, что люди, которые идут вам навстречу, каждый по своим делам, думают и чувствуют почти так же, как и вы. Поэтому, когда вы пытаетесь представить, как повели бы себя в определенных обстоятельствах, будь вы на месте одного из них, честный ответ окажется самым правильным. Вы должны поступить по-человечески. Таким образом, чем дальше вы будете проникать в тайны своей человеческой сущности и лучше узнавать самого себя, тем значительнее станет ваша способность понимать других людей.

Когда мы смотрим на целую галерею уникальных персонажей, появившихся на свет благодаря воображению великих рассказчиков — от Гомера до Шекспира, Диккенса, Остин, Хэмингуэя, Уильямса, Голдмэна и всех других прекрасных мастеров — и понимаем, что все они возникли на основе единой человеческой природы, мы испытываем чувство изумления и восхищения.

18.ТЕКСТ СЦЕНАРИЯ

ДИАЛОГ

Все творческие усилия и труд, которые мы вкладываем в создание истории и персонажей, в конечном счете должны быть воплощены на бумаге. В этой главе рассматривается текст сценария в виде диалогов и описаний, раскрываются профессиональные приемы. Помимо текста здесь анализируется поэтика истории, системы образов, выраженные словами, которые в конечном счете превращаются в кинематографические образы, обогащающие смысл и эмоции.

Диалог — это не разговор.

Прислушайтесь к беседе людей, сидящих в кафе, и вы мгновенно поймете, что никогда не сможете перенести эту «мешанину» на экран. В реальном разговоре присутствует неловкое молчание, плохо подобранные слова и фразы, неверные выводы, бессмысленные повторения; он редко приводит к решению какой-либо задачи или доводится до конца. И это нормально, потому что разговор нужен не для этого. Он представляет собой то, что психологи называют «оставлять канал открытым». Это то, как мы развиваем и меняем отношения с людьми.

Когда два друга встречаются на улице и беседуют о погоде, разве нам не понятно, что речь идет не о снеге или дожде? О чем же они говорят? «Я твой друг. Давайте на минуту отвлечемся от полного забот дня, постоим рядом и еще раз напомним себе, что мы друзья». Люди могут говорить о спорте, погоде, покупках... о чем угодно. Но важен не текст, а подтекст. То, что мы говорим и делаем, не равнозначно тому, что мы думаем и чувствуем.

Сцена рассказывает не о том, что кажется на первый взгляд. Поэтому диалог должен обладать непринужденностью обычного разговора, но отличаться более глубоким содержанием.

Во-первых, важно, чтобы кинематографический диалог был сжатым и кратким, то есть выражал максимум смысла с помощью минимального количества слов. Во-вторых, ему необходимо направление. Каждый обмен репликами в кадрах, образующих сцену, должен изменять поведение персонажей, причем без повторений. В-третьих, нужна цель. Каждая строка диалога или обмен репликами образуют ступень в структуре, которая формирует сцену вокруг поворотного пункта. Но, несмотря на все эти правила, надо оставаться в русле обычного разговора, где используются неформальные и естественные слова и выражения, дополненные сокращениями, сленгом и даже, если понадобится, сквернословием. «Говорите, как обычные люди, — советовал Аристотель, — но думайте, как мудрецы».

Не забывайте, что фильм отличается от романа; реплика произносится и остается в прошлом. Если зрители не поймут слова в то мгновение, когда их произнесет актер, то начнут раздражаться и перешептываться: «Что он сказал?» Фильм не похож на театральную постановку. Мы смотрим фильм, а пьесу слушаем. Эстетика фильма воспринимается на 80 процентов глазами и на 20 процентов ушами. Нам хочется видеть, а не слышать, ведь главным средством восприятия фильма являются глаза, а звуковой ряд поглощает меньшую часть внимания. В театре 80 процентов происходящего воспринимается на слух, а оставшиеся 20 процентов — визуально. Наша сосредоточенность определяется тем, что мы слышим, а на сцену смотрим вполглаза. Если драматург может придумать сложный и витиеватый диалог, то у сценариста такой возможности нет. Экранный диалог требует коротких, простых предложений — как правило, они состоят из подлежащего, сказуемого и дополнения, причем именно в таком порядке.

Например, в сценарии мы не напишем: «Мистер Чарльз Уилсон Эванс, финансовый директор компании Data Corporation, расположенной по адресу: Манхэттен, Пятая авеню, дом 666, который занял эту должность шесть лет назад, закончив с отличием Гарвардскую школу бизнеса, сегодня был арестован по обвинению в хищении денег из пенсионного фонда компании и подделке документов с целью сокрытия убытков». Мы сделаем это более тонко: «Вы знаете Чарли Эванса? Финансового директора Data Corp? Ха! Попал за решетку. Запустил руку в кассу. Выпускник Гарварда должен был бы знать, как воровать и не попадаться». Те же самые мысли, что и в первом варианте, представлены в виде серии коротких, просто составленных предложений в разговорном стиле, и зрители воспринимают их одно за другим.

Диалогу не нужны полные предложения. Мы не всегда включаем в них подлежащее или сказуемое и обычно, как в приведенном выше примере, упускаем вводные конструкции или местоимения, ограничиваясь фразами, даже восклицаниями.

Прочитайте ваш диалог вслух или, еще лучше, запишите его на диктофон, чтобы выявить все трудно произносимые места или случайные рифмы и аллитерации. Отказывайтесь от строк, привлекающих к себе внимание именно как к диалогу и буквально кричащих: «О, какая я чудесная реплика!» Если вам показалось, что вы написали особенно хороший и в высшей степени литературный текст — в ту же секунду удалите его.

Короткие реплики

Суть кинематографического диалога заключается в том, что в классическом греческом театре было известно как «стихомифия» (stikomythia) — быстрый обмен короткими репликами. Длинные реплики несовместимы с эстетикой кинематографа. Диалог, занимающий все пространство страницы, требует, чтобы камера задерживалась на лице актера целую минуту, в течение которой он будет произносить текст. Последите за тем, как секундная стрелка передвигается по циферблату, и вы поймете, что минута — это долго. За десять или пятнадцать секунд глаза зрителей воспринимают все визуально выразительные элементы кадра, и он начинает их утомлять — эффект заезженной пластинки, когда одна и та же нота повторяется снова и снова. Глаза устают, зрители отворачиваются от экрана, и вы их теряете.

Честолюбивые сценаристы часто отмахиваются от этой проблемы, считая, что монтажер может разделить длинные реплики путем показа лиц слушателей. Однако в результате появляются новые проблемы. Теперь голос актера звучит за кадром, но ему приходится говорить более медленно и четко, ведь зрители, по сути, читают по губам. Пятьдесят процентов понимания произносимого возникает благодаря тому, что мы видим говорящего. Когда его лицо исчезает, слушать уже невозможно. Поэтому актер, чей голос звучит за кадром, должен тщательно выговаривать слова, надеясь, что зрители их не пропустят. Более того, голос не передает предполагаемого подтекста. Зрителям доступен только подтекст со стороны слушающего, а это, возможно, ему не так интересно.

Итак, будьте осторожны с сочинением длинных реплик. Если же в определенный момент вы почувствуете, что одному персонажу надо долго говорить, а другому его слушать, напишите этот текст, но помните: в реальной жизни не бывает монологов. Жизнь — это диалог, сочетание действия и реакции.

Представим, что я актер и произношу длинную речь, которая начинается в тот момент, когда кто-то входит в комнату. Первые мои слова: «Вы заставили меня ждать». Откуда я смогу узнать, что говорить дальше, если не увижу реакции своего собеседника? Когда другой персонаж чувствует свою вину и смущенно опускает голову, это смягчает следующее действие и придает словам соответствующую окраску. Однако когда его реакция носит враждебный характер и он бросает на меня злой взгляд, то в произносимом далее тексте может чувствоваться раздражение. Как человеку узнать, что ему говорить или делать дальше, пока не последует реакция на то, что он только что сделал? Никак.

Жизнь представляет собой череду действий и реакций. Никаких монологов. Никаких заранее подготовленных реплик. Как бы мы мысленно ни готовились к предстоящим серьезным разговорам, нам всегда приходится импровизировать.

Продемонстрируйте, что вы понимаете эстетику кинематографа, разделив длинные реплики на комбинации действия и реакции, которые формируют поведение того, кто их произносит. Поделите реплику на отдельные фрагменты с помощью молчаливых действий собеседника, которые заставляют говорящего перейти к другому биту, как это происходит в сцене исповеди Сальери из фильма «Амадей» (Amadeus):

САЛЬЕРИ
Все, чего я когда-либо желал, — петь для Господа.
Он наделил меня этим стремлением.
А потом сделал немым. Почему?
Скажите мне.

Священник смотрит в сторону с огорчением и смущением, поэтому Сальери сам отвечает на свой вопрос:

САЛЬЕРИ
Если он не хотел, чтобы я восхвалял
его с помощью музыки, зачем тогда вселил
это желание... словно вожделение в мое тело,
а затем отказал мне в таланте?

Или для достижения такого же эффекта включите в текст диалога замечания в скобках, как сделано далее в той же сцене:

САЛЬЕРИ
Вы понимаете, я любил девушку...
(удивляется собственному подбору слов)
...или, по крайней мере, испытывал к ней вожделение.
(Видит, как священник опускает взгляд на распятие,
которое держит в руках.)
Но клянусь вам, я никогда даже пальцем
до нее не дотронулся. Нет.
(Когда священник поднимает глаза,
продолжает говорить серьезно, оценивающе.)
Тем не менее для меня была невыносима сама мысль,
что кто-то другой дотрагивается до нее.
(Испытывает гнев при мысли о Моцарте.)
А хуже всего... это создание.

Персонаж может реагировать на самого себя, собственные мысли и эмоции, как это делает Сальери, что тоже является частью динамического развития сцены. Когда вы воплощаете на бумаге модель «действие-реакция» внутри персонажей, в отношениях между ними и их взаимодействии с материальным миром, то в воображении того, кто читает ваш сценарий, возникает ощущение, что он смотрит фильм, и это заставляет его понять, что речь не идет о съемках «говорящих голов».

Напряжение в предложении

В неудачно написанном диалоге ненужные слова, особенно фразы с предлогами, смещаются в конец предложения. Соответственно, смысл скрывается где-то в его середине, однако зрителям приходится дослушивать все до конца, и одну или две секунды

они скучают. Кроме того, на экране актер уже намерен действовать, но вынужден ждать, пока предложение закончится. В реальной жизни мы прерываем друг друга, отсекая болтающиеся «хвосты» предложений собеседника и делая тем самым повседневный разговор быстрым и понятным. Именно поэтому актеры и режиссеры переписывают диалоги во время съемок, так как сокращение реплик позволяет им повысить энергетику сцены и ускорить ритм действия.

Хорошие кинематографические диалоги, как правило, состоят из предложений, в которых смысловая нагрузка приходится на их заключительную часть: «Если ты не хотел, чтобы я это делала, зачем же тогда...» Посмотрел? Дал пистолет? Поцеловал меня? Предложение такого типа создает напряжение. Его смысл остается нераскрытым до самого последнего слова, что вынуждает актера и зрителей слушать его до конца. Перечитайте великолепный диалог Питера Шэффера, рассмотренный нами выше, и обратите внимание: практически каждая строчка в нем представляет собой предложение, формирующее напряжение.

Немой сценарий

Лучший совет при создании кинематографических диалогов — *промолчать.* Никогда не пишите ни строчки диалога, если можно выразить идею визуально. В начале работы над сценой прежде всего надо попытаться выразить желаемое, используя только визуальные средства и не прибегая к помощи слов. Соблюдайте закон снижения эффекта: чем больше диалогов включается в сценарий, тем меньшее воздействие они окажут на зрителей. Если вы будете писать реплику за репликой, заставляя персонажей ходить по комнатам, садиться в кресло и говорить, говорить, говорить, то моменты фильма с достойными диалогами окажутся погребенными под грудой ненужных слов. Однако когда вы пишите «для глаз» и наступает время диалога, он вызывает активный интерес у изголодавшихся по нему зрителей. Короткий диалог, четко выделяющийся на фоне того, что выражается визуально, обращает на себя внимание и обладает особой силой.

В фильме «Молчание» (The Silence) мы знакомимся с двумя сестрами, Эстер и Анной (Ингрид Тулин и Туннель Линдблум). Между ними существуют странные отношения— лесбийские и даже садомазохистские. Эстер серьезно больна туберкулезом. Анна бисексуалка, имеет внебрачного ребенка и получает удовольствие, мучая свою старшую сестру. Они возвращаются домой в Швецию, и из-за болезни Эстер сходят с поезда раньше, в небольшом городке, и останавливаются в отеле, где и разворачивается действие фильма. В одной из сцен Анна спускается в ресторан, где знакомится с официантом и приводит его к себе в номер, чтобы спровоцировать этим сестру. Сцена «обольщение клиентки официантом»... Как бы вы ее написали?

Официант открывает меню и рекомендует определенные блюда? Спрашивает, остановилась ли она в этом отеле? Далеко ли путешествует? Выражает восхищение тем, как женщина одета? Интересуется, знаком ли ей город? Намекает, что уже заканчивает работу и был бы рад показать ей местные достопримечательности? Разговоры, разговоры...

И вот что предлагает Бергман: официант подходит к столику и будто бы случайно роняет салфетку на пол. Наклоняясь за ней, он обнюхивает Анну с головы до ног, вдыхая ее запах. Она в ответ делает глубокий, медленный и почти бессознательный вздох. Следующий кадр: оба в номере отеля. Идеально, не правда ли? Эротично, наглядно, не сказано ни одного слова — нет необходимости. Это и есть *искусство написания сценария.*

Альфред Хичкок однажды заметил: «Когда сценарий написан *и к нему добавлены диалоги,* можно приступать к съемкам».

Прежде всего, мы решаем вопросы изображения, во вторую очередь, как ни жаль, идет диалог. Диалог — последний штрих, который мы *добавляем* к сценарию. Не совершайте ошибок: нам всем нравятся большие диалоги, но, как известно, лучше меньше, да лучше. Когда в фильме, отличающемся высокой степенью изобразительности, наступает очередь

диалога, он вызывает взрыв восхищения и радует слух.

ОПИСАНИЕ

Воссоздание фильма в воображении читателя

Пожалейте бедного сценариста, ведь ему не быть поэтом. Он не может использовать метафоры и сравнения, созвучие и аллитерацию, размер и рифму, синекдоху и метонимию, гиперболу и мейозис, возвышенные тропы. Его работа должна включать в себя все средства, которыми пользуется писатель, но при этом не быть литературной. Произведение литературы является законченным и самодостаточным. А сценарий ждет своего воплощения на экране. Если это не литература, то к чему же тогда стремиться сценаристу? Он должен описывать все таким образом, чтобы человек, читающий сценарий, смог увидеть весь фильм, от начала до конца, в своем воображении.

Нелегкая задача. Прежде всего надо точно понять, что мы описываем, — представить восприятие зрителя. Девяносто процентов всех вербальных средств выражения не имеют кинематографических эквивалентов. Фразу «Он сидел там долгое время» нельзя снять на пленку. Поэтому мы должны постоянно обуздывать свое воображение и спрашивать себя: что я вижу на экране? Затем описывать только то, что можно поместить в кадр. В нашем случае длительное ожидание передается, например, при помощи таких описаний: «Он затушил десятую сигарету», «Он нервно посмотрел на часы» или «Он зевнул, стараясь не заснуть».

Ярко выраженное действие в настоящем

Основным понятием онтологии кинематографа является *абсолютное настоящее время в постоянном и четком движении.* Сценарий пишется в настоящем времени, потому что в отличие от романа фильм разворачивается на острие текущего момента — ведь в ту минуту, когда наша история возвращается в прошлое или устремляется в будущее, мы переходим к новому *настоящему.* А экран передает беспрерывное действие. Даже статичные кадры создают ощущение жизни, потому что изображения могут оставаться без движения, но взгляд зрителя постоянно перемещается по экрану и неподвижные образы наполняются энергией. К тому же фильм мало похож на реальную жизнь, он обладает яркостью. В наше повседневное существование время от времени врываются яркий свет из окна здания, цветы в витрине магазина и лицо красивой женщины среди толпы. Однако изо дня в день мы большую часть времени поглощены собой, а не тем, что нас окружает, поэтому смотрим на мир и слышим его вполглаза и вполуха. А то, что предстает перед нами на экране, сохраняет яркость на протяжении всех часов показа.

На страницах книг яркость возникает благодаря названиям. Существительные называют предметы; глаголы — действия. Чтобы писать ярко, избегайте общих существительных и глаголов с относящимися к ним прилагательными и наречиями и старайтесь найти особое название для каждого предмета. Например, вместо «Плотник использует большой гвоздь» пишите «Плотник заколачивает штырь». «Гвоздь» — это существительное общего порядка, а «большой» — прилагательное. Солидное понятие «штырь» вызывает в голове читателя яркий образ, а «гвоздь» сбивает с толку — насколько он большой?

То же самое относится и к глаголам. Возьмем, к примеру, типичную строку неудачного описания: «Он начинает медленно двигаться, пересекая комнату». Как может кто-то «начать» пересекать комнату в фильме? Персонаж или пересекает ее, или делает шаг и останавливается. А что такое «медленно двигаться»? «Медленно» — это наречие, а «двигаться» — неопределенный, слабый глагол. Назовите действие: «Он бредет по комнате» или «Он (семенит; идет, едва волоча ноги; идет не спеша; тащится; идет, шатаясь; скользит; неуклюже двигается; крадется; ползет; шаркает; ковыляет; идет с

трудом) по комнате». Все эти слова и выражения говорят о медленном движении, но каждое создает яркий образ и отличается от других.

Убирайте отовсюду глаголы «есть» и «находится». На экране нет ничего статичного; история жизни представляет собой бесконечный поток изменений и превращений. Нельзя писать: «Над небольшим городком на холме есть большой дом». «Там есть», «они являются», «это есть», «он/она является» — все это самые слабые способы передачи смысла в любом предложении. А что такое «большой дом»? Замок? Фазенда? А как быть с «холмом»? Где это — на гребне холма или на его склоне? А «небольшой городок»? Город на пересечении дорог? Селение? Может, лучше так: «Внушительный особняк охраняет крутой мыс над деревней». Если вы, как Хемингуэй, откажетесь от обилия латинизмов и абстрактных понятий, прилагательных и наречий в пользу наиболее точных, активных глаголов и конкретных существительных, то сможете оживить даже кадры, снятые дальним планом. Хорошее кинематографическое описание требует воображения и правильного подбора слов.

Удалите из сценария все метафоры и сравнения, которые не могут пройти простой тест: «Что я вижу на экране (или слышу)?» Как заметил Милош Форман, «в фильме дерево — это дерево». Например, понятие «как будто» для экрана не существует. Персонаж не проходит через дверь «как будто». Он проходит через дверь — и точка. Метафора «Внушительный особняк охраняет...» и сравнение «Дверь захлопнулась со звуком ружейного выстрела...» проходят этот тест, так как особняк можно снять под особым углом, и создастся впечатление, что он укрывает или охраняет расположившуюся под ним деревню, а звук захлопывающейся двери ударит по ушам, как выстрел. На самом деле, в фильме «Пропавший без вести» (Missing) звук всех хлопающих дверей записывали с помощью выстрелов из ружья, чтобы повысить напряжение на уровне подсознания, так как активное сознание воспринимает стук двери, а подсознание реагирует на выстрел.

С другой стороны, в заявках, поданных в Европейский сценарный фонд, можно найти следующие примеры: «Заходящее солнце сверкало, словно глаз тигра, скрывающегося в джунглях» и «Дорога вилась, с трудом прорезая и выдалбливая свой путь по склону горы, пока не достигла вершины, затем исчезла из вида, скрывшись за горизонтом». Такие описания можно назвать настоящей ловушкой для режиссера, потому что, несмотря на всю их привлекательность, они не подходят для съемок. Европейским авторам, сочинившим эти отрывки, явно не хватает знаний в области создания сценариев, но они искренне пытались добиться выразительности; в то время как американские сценаристы, в силу циничности и лени, часто прибегают в своих работах к сарказму.

«Бенни где-то около тридцати лет, маленький мускулистый англичанин с маниакальным взглядом, который позволяет предположить, что как минимум один раз в своей жизни он свернул голову цыпленку». Или: «Как вы догадались, здесь должна быть постельная сцена. Я бы ее написал, но моя мама читает все это». Забавно. Но именно такой реакции подобные сценаристы от нас и добиваются, и тогда мы не заметим, что они не умеют или не хотят писать. Они прибегают к убогому рассказу, маскируя его сарказмом, так как не обладают мастерством, талантом или гордостью, чтобы создать сцену, которая раскроет самые простые идеи.

Вычеркивайте фразы «мы видим» и «мы слышим». «Нас» не существует. После начала показа зрительный зал может проявить полное безразличие ко всему, о чем мы заботились. А фраза «мы видим» навевает образ съемочной группы, приникшей к окуляру камеры, и вдребезги разбивает видение фильма тем человеком, который читает сценарий.

Откажитесь от всех указаний для оператора и монтажера, актеры игнорируют описания поведения героев так же, как режиссеры смеются над указаниями «Перемещение фокуса на», «Панорама на», «Два кадра крупным планом», и всеми другими попытками руководить съемками на бумаге. Если вы пишите «фонограмма», то способен ли человек, читающий сценарий, увидеть в своем воображении плавно развивающийся фильм? Нет. Теперь он видит *процесс съемки фильма.* Удалите все примечания типа «Переход к

другому кадру», «Внезапный переход к другому кадру», «Переход наплывом» и другие обозначения переходов. Читатель и сам догадывается, что все изменения предполагают смену кадров.

Современный сценарий — это работа *со сценами, устанавливающими порядок съемки,* причем она включает в себя только те моменты, которые абсолютно необходимы для рассказывания истории, и не более того. Например:

ИНТ. Столовая — день

Входит Джек, бросая свой портфель на антикварный стул, стоящий рядом с дверью. Замечает записку, лежащую на обеденном столе. Спокойно подойдя к столу, берет записку, открывает и читает. Затем, скомкав ее, тяжело опускается в кресло, обхватив голову руками.

Если зрители знают содержание записки из предыдущей сцены, то описание ограничивается тем, как Джек читает записку и опускается в кресло. Однако если важно, чтобы зрители прочитали записку вместе с Джеком, потому что в ином случае они не смогут понять, что будет происходить дальше, то:

ИНТ. Столовая — день

Входит Джек, бросая свой портфель на антикварный стул, стоящий рядом с дверью. Замечает записку, лежащую на обеденном столе. Спокойно подойдя к столу, берет записку, открывает и читает.

ВСТАВКА ЗАПИСКИ:

Каллиграфическим почерком написано: «Джек, я собрала вещи и ушла. Не пытайся со мной связаться. Я наняла адвоката. Она свяжется с тобой. Барбара».

НА МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Джек комкает записку и тяжело опускается в кресло, обхватив голову руками.

Еще один пример: пока Джек сидит, обхватив голову руками, он слышит звук подъезжающей машины и бросается к окну. В таком случае важно, чтобы зрители увидели то, что видит в этот момент Джек. Тогда следует продолжить следующим образом:

НА МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Джек комкает записку и тяжело опускается в кресло, обхватив голову руками.

Неожиданно снаружи слышно, как подъезжает машина. Он бросается к окну.

ТОЧКА ОБЗОРА ДЖЕКА

сквозь занавески на обочину тротуара. Барбара выходит из своего автомобиля, открывает багажник и достает из него чемоданы.

НА ДЖЕКА

Отворачиваясь от окна, он с силой бросает записку Барбары через комнату.

Если зрители могут предположить, что подъехала машина Барбары, которая возвращается к Джеку, потому что она уже дважды проделывала нечто подобное и

нам обо всем говорит раздраженная реакция Джека, то описание должно ограничиться крупным планом Джека в столовой.

Сценарий, куда включаются сцены, определяющие порядок съемки, содержит не только важные для рассказывания истории моменты, он, кроме того, позволяет автору оказывать сильное влияние на действия режиссера. Вместо того чтобы давать какие-либо конкретные указания, можно намекнуть на них, разделив параграфы, напечатанные через один интервал, на единицы описания, в которых образы и язык будут указывать на расстояние от камеры до снимаемого объекта и композицию кадра. Например:

ИНТ. Столовая — день

Джек входит и оглядывает пустую комнату. Подняв свой портфель над головой, он с грохотом опускает его на хрупкий антикварный стул, стоящий рядом с дверью. Прислушивается. Тишина.

Довольный собой, неторопливо идет к кухне, но внезапно останавливается.

Записка, на которой указано его имя, прислонена к вазе с розами на обеденном столе.

Он нервно крутит на пальце обручальное кольцо.

Сделав вдох, подходит к столу, берет записку, открывает и читает.

Вместо того чтобы описывать все приведенное выше единым текстовым блоком, напечатанным через один интервал, мы можем разделить его пробелами на пять частей, которые предполагают следующий порядок съемки: широкий ракурс, захватывающий большую часть комнаты; кадр, снятый в движении через комнату; крупный план записки; еще более крупный план пальца Джека с кольцом; и средний кадр, снятый в движении к столу.

Раздражение Джека, когда он швыряет свой портфель на антикварный стул Барбары, и нервное покручивание обручального кольца показывают нам смену его чувств. Актер и режиссер всегда могут импровизировать на съемочной площадке, однако мини-параграфы позволяют взглянуть на происходящее через модель «действие-реакция» в отношениях между Джеком и комнатой, Джеком и его эмоциями, а также Джеком и его женой, какой она предстает перед нами согласно ее записке. Это жизнь в пределах данной сцены. Теперь режиссеру и актеру придется придерживаться предложенной модели, так как перед ними стоят конкретные творческие задачи. Между тем метод создания сцены, устанавливающей порядок съемки, обеспечивает сценарию необходимую «читабельность», позволяющую создать впечатление просмотра фильма.

СИСТЕМЫ ОБРАЗОВ

Сценарист в роли поэта

Утверждение «Пожалейте бедного сценариста, ведь ему не быть поэтом», на самом деле, не совсем правильно. Фильм — великолепное средство выражения поэтических образов, но только при условии, что сценарист понимает особенности *поэтики* истории и то, как она действует в рамках картины.

Поэтический не значит милый или приятный. Декоративные образы, которые заставляют зрителей покидать кинозал с чувством разочарования и словами о том, что «фильм все-таки очень красиво снят», нельзя назвать поэтическими. Возьмем, к примеру, фильм «Под покровом небес» (The Sheltering Sky) по одноименному роману Пола Боулза. В романе главной темой является скука и отчаянная бессмысленность существования, — то, что в свое время называли *экзистенциальным кризисом,* а пустыня служит метафорой

убожества жизни главных героев. Однако снятый по роману фильм сверкает яркими глянцевыми красками путеводителя туристического агентства, и страдания почти не ощущаются. Красивые картинки уместны только тогда, когда фильм рассказывает о чем-то приятном, например, «Звуки музыки» (The Sound of Music).

В большей степени поэтика означает *повышенную экспрессивность.* Каким бы ни было содержание истории — прекрасным или нелепым, возвышенным или приземленным, спокойным или неистовым, эпическим или личным, — оно требует полноценного выражения. История должна быть хорошо рассказана, хорошо поставлена и сыграна, и тогда, возможно, у вас получится хороший фильм. Если в дополнение ко всему вы обогатите историю экспрессивностью, то, возможно, этот фильм станет великим.

Начнем с того, что зрители, сидящие в темном зале кинотеатра, реагируют на каждый образ, визуальный или слуховой, символически. Мы инстинктивно чувствуем, что каждый предмет был выбран, потому что он значит нечто большее, чем просто предмет, и поэтому добавляем скрытый смысл к каждому названию. Когда в кадре появляется автомобиль, наша реакция не ограничивается нейтральной мыслью, например, о том, что это «средство передвижения»: мы придаем ему дополнительное значение. Мы думаем: «Ага. "Мерседес"... этот человек богат». Или: «"Ламборджини"... безумно богат». «Проржавевший "фольксваген"... художник». «"Харлей-Дэвидсон"... опасный человек». «Красный "понтиак"... проблемы с сексуальной идентификацией». В дальнейшем на основе этого рассказчик формирует естественные предпочтения зрителей.

Для того чтобы превратить хорошо рассказанную историю в поэтическое произведение, необходимо исключить из нее 90 процентов реальности. Подавляющее большинство предметов в мире обладают коннотацией, которая подходит не всем фильмам. Поэтому спектр возможных образов должен быть четко ограничен теми предметами, которые имеют соответствующее значение.

Например, если в процессе съемки режиссер захочет добавить в кадр вазу, это приведет к часовой дискуссии. Какая разновидность вазы? Какого временного периода? Какой формы? Цвета? Керамическая, металлическая или деревянная? Есть ли в ней цветы? Какие? Где она стоит? На переднем плане? На среднем? На заднем? В правом левом углу кадра? В нижнем левом? В фокусе она или не в фокусе? Освещена ли? И все потому, что это не просто ваза, а обладающий высоким зарядом, символический предмет, подчеркивающий смысл любого другого предмета в кадре, а также всех тех, которые были и будут показаны в фильме. Как любое другое произведение искусства, фильм представляет собой единство, где каждый предмет связан со всеми другими образами или предметами.

В условиях ограниченного числа предметов, обладающих подходящим значением, сценарист подкрепляет фильм *системой образов,* или системами, так как часто их бывает несколько.

Система образов — это стратегия идей, категория включенных в фильм представлений, которая постоянно и со значительными вариациями повторяется в изображении и звуке от начала до конца картины, причем с большой осторожностью. Она применяется в качестве действующей на подсознание коммуникации, повышающей глубину и сложность эстетической эмоции.

Понятие «категория» в данном случае означает субъект, взятый из материального мира, который обладает достаточной широтой, обеспечивающей ему значительное многообразие. Например, категория природы — животные, времена года, смена дня и ночи, или категории человеческой культуры — здания, машины, искусство. Такая категория должна отличаться повторяемостью, потому что один или два отдельных символа обладают незначительным воздействием. Однако сила упорядоченного возврата образов беспредельна, так как разнообразие и повторение позволяют с помощью системы образов управлять подсознанием зрителей. Кроме того, *что наиболее важно,* поэтикой

фильма необходимо оперировать незаметно для зрителей.

Система образов создается двумя способами: через внешнюю или внутреннюю образность. Внешние образы могут относиться к категории, которая за пределами фильма уже обладает символическим смыслом, и, когда она привносит его в картину, происходящее на экране имеет то же самое значение, что и в жизни. Например, национальный флаг — символ патриотизма и любви к своей стране — будет показывать именно патриотизм и любовь к родине. Так, в фильме ««Рокки-4» (Rocky IV) после победы над русским боксером Рокки заворачивается в большой американский флаг. Или автор может использовать распятие, символ любви к Богу, для того, чтобы указать на религиозные чувства героев; паутину — для рассказа о ловушке; слезы — для обозначения печали. Должен заметить, что внешняя образность является отличительным признаком фильмов, снимаемых студентами.

Внутренние образы связаны с категориями, которые за пределами фильма не всегда имеют символический смысл, но, привнося его в картину, придают ей совершенно новое значение, присущее только ей одной.

Вспомним фильм «Дьяволицы» (Les Diabolique). В 1955 году режиссер и сценарист Анри-Жорж Клузо адаптировал для кино роман «Та, которой не стало» Пьера Буало. В снятой им картине мы видим Кристину (Вера Клузо), привлекательную, но очень застенчивую, тихую и чувствительную женщину. Она с детства страдает болезнью сердца и всегда ощущает недомогание. Несколько лет назад она унаследовала большое поместье в пригороде Парижа и открыла там элитную школу-интернат. Кристина управляет школой вместе со своим мужем Мишелем (Поль Мерисс), склонным к садизму, жестоким и злобным негодяем, который получает удовольствие, втаптывая жену в грязь. Имея любовную связь с одной из учительниц школы, Николь (Симона Синьоре), он обращается с ней так же жестоко, как и с женой.

Все в школе знают об этом романе. Но две женщины становятся лучшими подругами, потому что обе страдают под игом садиста. В начале фильма они приходят к выводу, что единственный способ решить их проблему — убить его.

Однажды ночью они заманивают его в дом в отдаленной деревне, где заранее наполняют ванну водой. Он приходит, одетый, как всегда, в костюм-тройку, надменно насмехается и оскорбляет жену и любовницу, в то время как они стараются как можно сильнее напоить его, а потом пытаются утопить в ванне. Однако он недостаточно пьян, поэтому отчаянно сопротивляется. Его бедняжка-жена чуть не умирает от ужаса, но Николь бросается в гостиную, хватает с кофейного столика керамическую статуэтку пантеры и кладет этот тяжелый предмет на грудь мужчины. С помощью статуэтки и собственных усилий ей удается продержать его под водой достаточно долгое время, чтобы он захлебнулся.

Женщины заворачивают тело в брезент, кладут его в багажное отделение пикапа и в полночь тайно возвращаются в школу. Школьным бассейном не пользовались всю зиму; его поверхность покрыта слоем водорослей толщиной в дюйм. Женщины сбрасывают тело в бассейн, и оно скрывается под водой. Они быстро уходят и ждут следующего дня, когда тело всплывет и будет найдено. Наступает утро, но тело так и не появляется на поверхности. Проходят дни, его по-прежнему не видно.

В конце концов Николь будто бы случайно роняет в бассейн ключи от своей машины и просит одного из старшеклассников достать их. Юноша ныряет под водоросли и ищет, ищет, ищет. Он выныривает на поверхность, делает глоток воздуха, затем снова ныряет и продолжает искать. Еще раз выныривает, затем в третий раз уходит под воду и снова ищет, ищет, ищет. И вот показывается на поверхности... с ключами от машины.

Тогда женщины решают, что пришло время почистить бассейн. Они отдают указание спустить воду, а сами стоят на его краю, наблюдая за тем, как ряска опускается все ниже, ниже и ниже... до самого дна. Но тела там нет. В этот день из Парижа приезжает фургон химчистки и доставляет вычищенный и отглаженный костюм, в котором умер Мишель.

Женщины бросаются в Париж, в химчистку, где находят квитанцию с указанием адреса пансиона. Они оправляются туда и разговаривают с консьержем, который говорит: «Да, да, здесь жил мужчина... но сегодня утром он съехал».

Они возвращаются в школу, где начинают происходить еще более странные вещи: Мишель то появляется, то исчезает в окнах школы. Когда они смотрят на выпускную фотографию старшего класса, он стоит позади учеников, немного не в фокусе. Они не могут понять, что происходит. Может быть, это привидение? Или он каким-то образом выжил, а теперь мстит им? А если кто-то нашел тело? И теперь занимается этими проделками?

Начинаются летние каникулы, все ученики и учителя уезжают. Затем школу покидает и Николь. Она собирает вещи, говоря, что больше не может все это выносить, и оставляет несчастную жену в полном одиночестве.

В этот вечер Кристина не может заснуть; она сидит в постели, настороже, сердце сильно бьется. Неожиданно в тишине ночи слышится звук печатной машинки, доносящийся из кабинета мужа. Она медленно встает и пробирается по коридору, прижав руку к сердцу, но как только дотрагивается до ручки двери, звук прекращается.

Она с облегчением открывает дверь и видит на столе рядом с печатной машинкой перчатки мужа, которые лежат там, словно две большие руки. Затем слышит самый страшный для нее звук: звук капающей воды. Направляется в ванную, ее сердце бешено колотится в груди. Она распахивает дверь, а там он — одетый все в тот же костюм-тройку, лежит в наполненной до краев ванне, а из крана капает вода.

Тело садится, вода стекает потоками. Глаза трупа открыты, но в них нет глазных яблок. Он протягивает к ней руки, она хватается за грудь, сердце не выдерживает, и она замертво падает на пол. Мишель подносит руку к глазницам и достает из них белые пластмассовые вставки. Из шкафа выскакивает Николь. Оба обнимаются и шепчут: «Мы сделали это!»

Начальные титры фильма «Дьяволицы» (Les Diabolique) выглядят так, словно они размещены на абстрактном рисунке в серых и черных тонах. Но по окончании их через весь экран неожиданно проезжает колесо грузовика, и мы понимаем, что все это время смотрели на лужу грязи, снятую сверху. Камера поднимается и показывает дождливый пейзаж. С первой же минуты фильма в нем постоянно и подсознательно повторяется система образов, связанная с водой. На улице всегда туманно и моросит дождь. Вода, конденсирующаяся на оконных стеклах, маленькими каплями стекает на подоконник. На ужин героини едят рыбу. Персонажи пьют чай и вино, а Кристина все время прихлебывает свою сердечную микстуру. Когда преподаватели школы обсуждают летние каникулы, они говорят о поездке на юг Франции, чтобы «немного поплавать». Бассейн, ванны... это один из самых мокрых фильмов среди всех когда-либо созданных.

За пределами фильма вода является универсальным символом всего позитивного: крещение, очищение, женское начало — архетип самой жизни. Однако Клузо меняет заряд этих ценностей на обратный, вода приобретает значение смерти, ужаса и зла, а звук капель из крана заставляет зрителей буквально подскочить на месте.

В фильме «Касабланка» (Casablanca) объединены три системы образов. Основные мотивы напоминают о лишении свободы, так как город Касабланка превращается в виртуальную тюрьму. Персонажи шепотом обсуждают планы «побега», словно полицейские — это тюремные охранники. Луч аэромаяка городского аэропорта двигается по улицам словно прожектор, обследующий территорию тюрьмы, а оконные жалюзи, шкафы, лестничные перила и даже листья комнатных пальм отбрасывают тени, похожие на решетки тюремных камер.

Вторая система формирует движение от индивидуального к архетипич-ному. В начале Касабланка представляет собой лагерь для беженцев, но затем превращается в Организацию Объединенных Наций в миниатюре, где встречаются не только арабские и европейские, но и азиатские, и африканские лица. Рик и его друг Сэм единственные американцы, которых мы встречаем. Повторяющиеся образы (в том числе диалог, в

котором персонажи разговаривают с Риком так, словно он целая страна) связывают Рика с Америкой, и он начинает символизировать собой США, а Касабланка — весь мир. Как и США в 1941 году, Рик упорно сохраняет нейтралитет, не желая иметь ничего общего с еще одной Мировой войной. Его решение перейти к борьбе служит подсознательной похвалой Америке за то, что она наконец выступила против тирании.

Третья система связана с установлением связей и разделением. Ряд образов и композиций в рамках структуры фильма используется для того, чтобы соединить Рика и Ильзу, показав на подсознательном уровне, что, хотя эти двое разделены, они принадлежат друг другу. Такому положению вещей противопоставлена серия образов и композиционных структур, которые отдаляют Ильзу от Ласло и создают противоположное впечатление: несмотря на их совместную жизнь, они существуют отдельно.

«Сквозь темное стекло» (Through a Glass Darkly) представляет собой мультисюжетный фильм с шестью сюжетными линиями — три позитивные кульминации, посвященные отцу, и три негативных финала для его дочери. Картина включает в себя не менее четырех систем образов. Истории отца отмечены открытыми пространствами, светом, интеллектом и вербальными коммуникациями; конфликты его дочери выражаются с помощью закрытых пространств, темноты, образов животных и сексуальности.

В фильме «Китайский квартал» (Chinatown) тоже используется четыре системы: две с внешними образами и две с внутренними. Основная внутренняя система связана с мотивами «слепоты» или ложного видения: окна; зеркала заднего вида, очки, особенно разбитые очки, камеры, бинокли, глаза людей и даже открытые незрячие глаза трупа — все активно подталкивает нас к предположению, что если мы ищем зло в этом мире, то смотрим в неправильном направлении. Оно здесь. В нас самих. Как однажды сказал Мао Цзэдун: «История — симптом, а заболевание — это мы».

Вторая система внутренних образов связана с политической коррупцией, которая превращается в связующую ткань общества. Фальшивые контракты, подрывные законы и продажные действия становятся тем, что удерживает общество вместе и обеспечивает «прогресс». Две системы внешних образов — вода и засуха, сексуальная жестокость и сексуальная любовь — обладают традиционным содержанием, но используются очень эффективно.

Когда фильм «Чужой» (Alien) вышел на экраны, журнал *Time* опубликовал статью на десяти страницах со снимками и рисунками, в которой задавался вопрос: не слишком ли далеко зашел Голливуд? Это было связано с тем, что фильм включает в себя систему в высшей степени эротичных образов и содержит три яркие сцены «насилия».

Когда Гэйл Энн Херд и Джеймс Кэмерон сделал сиквел «Чужие» (Aliens), они не только изменили жанр картины (с *фильма ужасов* на *боевик/приключение),* но создал новую систему образов, связанную с материнством, так как Рипли заменяет мать девочке по имени Ньют (Кэрри Хенн), которая, в свою очередь, становится матерью для своей сломанной куклы. Обе сталкиваются с самой ужасной «матерью» во вселенной — гигантской королевой чудовищ, которая откладывает яйца в гнезде, напоминающем женскую утробу. В одном из диалогов Рипли замечает: «Чудовища делают тебя беременной».

Фильм «После работы» (After Hours) строится только на одном внутреннем рефрене, который, однако, отличается большим многообразием: речь идет об искусстве. Но оно используется не в качестве украшения жизни. Более того, выступает в роли оружия. Искусство и художники, живущие в Сохо, постоянно нападают на главного героя, Пола (Гриффин Данн), и наконец он прячется внутри произведения искусства, которое крадут Чич и Чонг.

Если говорить о фильмах, созданных несколько десятилетий назад, то *триллеры* Хичкока соединяют образы религиозности и сексуальности, а *вестерны* Джона Форда противопоставляют девственную природу и цивилизацию. На самом деле, если мы еще

больше углубимся в историю и вернемся на несколько столетий назад, то поймем, что системы образов существуют столько же, сколько и сама история. Еще Гомер придумывал удивительные мотивы для своих эпических поэм, а Эсхил, Софокл и Еврипид — для своих пьес. Шекспир помещал уникальную систему образов в каждую свою работу также как Мелвилл, По, Толстой, Диккенс, Оруэлл, Хемингуэй, Ибсен, Чехов, Шоу, Беккет — все великие писатели и драматурги использовали этот принцип.

А кто, в конце концов, придумал сценарий? Писатели и драматурги, которые пришли к колыбели нашего искусства в Голливуде, Лондоне, Париже, Берлине, Токио и Москве, чтобы писать сценарии для немых фильмов. Первые выдающиеся режиссеры кино, такие как Д. У. Гриффит, Эйзенштейн и Мурнау, учились своей профессии в театре; они понимали, что, как и любую хорошую пьесу, фильм можно поднять на очень высокий уровень с помощью действующих на подсознание поэтических повторений.

Система образов *должна быть* подсознательной. Зрители не должны знать о ее присутствии в фильме. Много лет назад во время просмотра фильма Бунюэля «Виридиана» (Viridiana) я заметил, что он ввел систему образов, связанных с веревкой: ребенок прыгает через веревку, богатый человек вешается на веревке, бедняк использует веревку в качестве пояса. В тот момент, когда кусок веревки появился на экране раз в пятый, зрители хором воскликнули: «Символ!»

Символизм обладает гораздо большей силой, чем думают многие, так как, обойдя рассудок, незаметно проникает в подсознание. Нечто подобное случается, когда мы видим сны. Использование символов следует тому же принципу, что и озвучивание фильма. Для восприятия звуков не нужно познание, а значит, музыка может оказывать на нас глубокое влияние, даже когда мы этого не сознаем. Точно так же нас трогают и волнуют символы — *но до тех пор, пока мы воспринимаем их как нечто символическое.* Узнавание символа превращает его в нейтральную, интеллектуальную диковину, лишенную силы и практически бессмысленную.

Почему же тогда многие современные сценаристы и режиссеры специально наклеивают ярлыки на свои символы? К числу наиболее явных примеров такого неуклюжего обращения с «символическими» образами можно отнести римейк «Мыс страха» (Cape Fear), фильмы «Дракула Брэма Стокера» (Bram Stoker's Dracula) и «Пианино» (The Piano). Я думаю, что имеются две вероятные причины. Во-первых, желание польстить элитной аудитории погруженных в себя интеллектуалов, которые наблюдают за всем с безопасного, не пробуждающего эмоций расстояния и одновременно собирают материал для критического анализа фильма, что стало уже ритуалом и проходит где-нибудь в кафе. Во-вторых, это делается для того, чтобы влиять на критиков и их будущие рецензии, а может быть, даже контролировать их. Для создания напыщенного символизма нужна не гениальность, а лишь самовлюбленность, подогреваемая неправильным истолкованием Юнга и Деррида. Такое тщеславие позорит и разрушает искусство.

Некоторые утверждают, что создание системы образов — обязанность режиссера, и только он должен этим заниматься. Я не хочу спорить, потому что в конечном счете именно режиссер несет ответственность за каждый квадратный сантиметр каждого кадра фильма. Однако... сколько у нас действующих режиссеров, которые понимают то, что я объяснял выше? Очень немного, возможно, десятка два по всему миру. И это самые лучшие, в то время как, к великому сожалению, подавляющее большинство не может отличить декоративный кадр от экспрессивного.

Я утверждаю, что работу по созданию системы образов должен начинать сценарист, а режиссеру и художникам необходимо ее заканчивать. Именно автор сценария первым представляет себе все образы, а также материальный и социальный мир истории. Нередко в процессе создания сценария мы замечаем, что работа над системой образов началась самопроизвольно, и она уже проникла в наши описания и диалоги. Осознав это, мы разрабатываем ее вариации и спокойно включаем их в текст истории. Если система

образов не возникает сама по себе, мы ее придумываем. Зрителей не волнует, как мы это делаем; они хотят только одного — чтобы история «работала».

НАЗВАНИЯ

Название фильма — маркетинговое средство, с помощью которого происходит «позиционирование» аудитории и ее подготовка к предстоящему опыту. Соответственно, сценаристы не могут позволить себе использовать литературные, но ничего не говорящие названия: к примеру, «Завещание» (Testament) — это на самом деле фильм о послеядерной катастрофе, а «Взгляды и улыбки» (Looks and Smiles) показывает безотрадную жизнь на пособие по безработице. Мое самое любимое ничего не значащее название — «Мгновенье за мгновением» (Moment by Moment). Именно это словосочетание я всегда использую в качестве рабочего названия до тех пор, пока не найду необходимое для истории заглавие.

Успешно подобранное название указывает на какую-то значимую составляющую истории — персонаж, сеттинг, тему или жанр. Лучшие названия нередко связаны с двумя или всеми этими элементами одновременно.

Так, «Челюсти» (Jaws) обозначает персонаж, указывает на то, что действие происходит на фоне дикой природы, раскрывает тему картины (человек против природы) и определяет жанр — *боевик/приключение.* «Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer) называет двух персонажей, тему развода и жанр *семейной драмы.* Название «Звездные войны» (Star Wars) указывает на эпический конфликт между галактическими воинами. «Персона» (Persona) наводит на мысль о действующих лицах с психологическими проблемами и о теме скрытых личностных особенностей. «Сладкая жизнь» (La Dolce Vita) переносит в декадентскую обстановку, населенную богатыми городскими жителями. Название «Свадьба моего лучшего друга» (My Best Friend's Wedding) определяет персонажей, сеттинг и жанр *романтической комедии.*

Естественно, название дается не только из маркетинговых соображений. Как однажды заметил легендарный Гарри Кон: «"Могамбо" (Mogambo) — ужасное название. Но "Могамбо" с Кларком Гейблом и Авой Гарднер в главных ролях звучит потрясающе».

19. МЕТОД РАБОТЫ СЦЕНАРИСТА

Подвергаются профессиональные сценаристы нападкам со стороны критиков или нет, но они владеют профессией, имеют возможность применить свой талант, на протяжении многих лет совершенствуют собственное мастерство и зарабатывают на жизнь сценарным искусством. Настойчивый автор способен иногда создавать безукоризненное произведение, но он не может заставить свой талант включаться по мере необходимости, качество работы не повышается от истории к истории, а доход от его усилий очень незначительный. В целом, различие между теми, кто успешен, и теми, кто старается изо всех сил, заключается в противоположных методах работы: одни идут изнутри наружу, а другие снаружи внутрь.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ СНАРУЖИ ВНУТРЬ

Упорно добивающиеся успеха сценаристы, как правило, работают следующим образом: придумывают идею, какое-то время ее «пережевывают», а потом бросаются к компьютеру:

ЭКСТ. Дом — день

Описание, описание, описание. Входят персонажи А и Б.

ПЕРСОНАЖ А
Диалог, диалог, диалог.

ПЕРСОНАЖ Б
Диалог, диалог, диалог.

Описание, описание, описание, описание, описание.

Такой сценарист придумывает и пишет, пишет и фантазирует, пока не дойдет до сто двадцатой страницы и не остановится. Затем он раздает ксерокопии текста друзьям и выслушивает их реакцию: «О, это чудесно, и мне очень понравилась сцена в гараже, когда они обливают друг друга краской, это ведь было весело, я прав? И когда маленький ребенок вышел на улицу в пижаме — здорово! Сцена на пляже такая романтичная, а момент, когда взорвалась машина, очень увлекательный. Но я не знаю... что-то не то с финалом... и с серединой... и начинается все не так... меня не зацепило».

Тогда упорный сценарист, собрав мнения всех друзей и свои собственные мысли, начинает писать второй вариант, руководствуясь следующей стратегией: «Надо попытаться сохранить те шесть сцен, которые нравятся мне самому и всем остальным, и с их помощью каким-то образом добавить в этот фильм остроты, чтобы он "зацепил"». Недолго думая он возвращается к компьютеру:

ЭКСТ. Дом — ночь

Описание, описание, описание. Входят персонажи А и В, а персонаж Б наблюдает за ними из укрытия.

ПЕРСОНАЖ А
Диалог, диалог, диалог.

ПЕРСОНАЖ В
Диалог, диалог, диалог.

Описание, описание, описание, описание, описание.

Он снова придумывает и пишет, пишет и фантазирует, но при этом, словно утопающий, все время цепляется за любимые сцены, пока процесс переписывания не подходит к концу. Делает копии, раздает их друзьям и получает следующую реакцию: «Этот вариант, бесспорно, отличается от первого. Но я рад, что ты оставил ту сцену в гараже, и ту с ребенком в пижаме, и машину на пляже... это потрясающие сцены. Но... все равно что-то не так с финалом, серединой, да и с началом тоже, поэтому меня не зацепило».

Сценарист делает третий вариант, четвертый, пятый, но процесс всегда один и тот же: он крепко держится за излюбленные сцены и придумывает на их основе новый рассказ в надежде найти историю, которая сработает. В конце концов проходит год, и, чувствуя себя полностью опустошенным, он заявляет, что сценарий идеален, и вручает его своему агенту. Тот читает текст без малейшего энтузиазма, но ему приходится это делать по долгу службы. Он тоже делает копии, заваливает ими голливудские студии и получает ответ: «Очень хорошо написано, сценичные диалоги, яркие описания сцен, большое внимание к деталям, история отвратительная. ОТКАЗАТЬ». Сценарист клеймит мещанские вкусы Голливуда и готовится начать следующий проект.

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ ИЗНУТРИ НАРУЖУ

Успешные сценаристы, как правило, идут от обратного. Если предположить, с некоторой долей оптимизма, что с момента возникновения первой идеи до окончательного варианта текста проходит шесть месяцев, то эти сценаристы первые четыре месяца делают записи на огромном количестве карточек размером примерно семь на двенадцать сантиметров: отдельная стопка для каждого акта — их может быть три, четыре, а иногда и больше. При помощи таких карточек создается *поэтапный план.*

Поэтапный план

Как видно из названия, поэтапный план — это последовательно рассказанная история.

Используя утверждения, состоящие из одного или двух предложений, сценарист просто и ясно описывает то, что происходит в каждой сцене, как она развивается и где происходит поворот. Например: «Он входит, ожидая застать ее дома, но обнаруживает записку, в которой говорится, что она ушла навсегда».

На обратной стороне каждой карточки сценарист указывает, какую функцию в структуре истории, по его мнению, должна выполнять сцена — по крайней мере на данный момент. Какие сцены подготавливают побуждающее происшествие? Какая из них является побуждающим происшествием? Кульминацией первого акта? Возможно, кульминацией в середине акта? Второго акта? Третьего? Четвертого? Или каких-то еще актов? Все это проделывается как для основного сюжета, так и для подсюжетов.

Причина, из-за которой сценарист заставляет себя месяцами заполнять груды карточек, очень важна: он хочет иметь возможность уничтожать свою работу. Художественный вкус и опыт подсказывают ему, что, каким бы ни был его талант, девяносто процентов всего написанного им можно назвать, в лучшем случае, заурядным. Занимаясь терпеливым поиском истинного качества, он должен создавать гораздо больше заготовок, чем потребуется, а затем уничтожать их. Из дюжины самых разных набросков сцены иногда приходится отказаться от самой *идеи* этой сцены. Уничтожаются эпизоды, даже целые акты. Уверенный в своем таланте сценарист знает, что ограничений для него не существует, и в поисках высококлассной истории он отправляет в мусор все варианты, которые не соответствуют его представлениям о лучшем.

Однако это не означает, что сценарист ничего не пишет. День за днем на краю его рабочего стола растет огромная стопка бумаг: биографии, описания вымышленного мира и его истории, тематические указания, образы, даже отрывки из словарей и идиомы.

Результаты исследований и творческих фантазий самого разного типа собираются воедино, и формирование истории происходит согласно поэтапному плану.

В конце концов, по прошествии недель или месяцев, сценарист находит кульминацию своей истории. Отталкиваясь от нее, он приступает к переработке того, что уже подготовил. Наконец история у него получается. Только теперь он идет к друзьям, но не для того, чтобы вырвать как минимум один день из их жизни, — ведь именно это мы собираемся сделать, предлагая совестливому человеку прочитать наш сценарий. Он всего лишь наливает чашечку кофе и просит уделить ему десять минут. А затем пересказывает свою историю.

Сценарист никогда не станет показывать людям свой поэтапный план, потому что это его рабочий инструмент, назначение которого понятно только ему одному. На этом важном этапе он хочет просто рассказать свою историю, чтобы увидеть, как она разворачивается во времени, и понаблюдать, какие мысли и чувства вызывает она у другого человека. Ему необходимо взглянуть в глаза собеседника и увидеть там свою историю. Поэтому он рассказывает и одновременно следит за реакцией. Зацепило ли его друга побуждающее происшествие? Слушает ли он, наклонившись вперед? Или взгляд блуждает по комнате? Не ослабевает ли его внимание в тех местах, где формируются прогрессии и происходит поворот действия? И так ли сильно влияние кульминации, как задумывалось?

Любая история, рассказанная на основе поэтапного плана умному, восприимчивому человеку, должна захватить его внимание, поддерживать его интерес в течение десяти минут и подвести слушателя к содержательному, эмоциональному переживанию — так же, как мой пересказ фильма «Дьяволицы» (Les Diabolique) зацепил вас, поддерживал интерес к происходящим событиям и взволновал. Если история, вне зависимости от жанра, не удерживает интерес хотя бы десять минут, как она справится с этим в течение ста десяти минут показа? Она не станет лучше от того, что будет длиннее. Все недостатки, которые проявляются за время пересказа, на экране усилятся в десять раз.

Сценаристу не имеет смысла двигаться дальше, пока подавляющее большинство слушателей не будет реагировать на его рассказ с энтузиазмом. Однако «с энтузиазмом» не означает, что люди соскакивают с места и бросаются вас целовать; скорее, они тихо произнесут: «Вот это да!» — и далее последует молчание. Прекрасное произведение искусства — музыка, танец, картина, история — обладает силой, которая заставляет замолчать звучащие внутри нас голоса и переносит в другое место. Когда история, рассказанная на основе поэтапного плана, настолько сильна, что вызывает тишину — никаких комментариев, критики, а только выражение удовольствия на лицах слушателей, — то это прекрасная вещь, и не стоит тратить драгоценное время на историю, не обладающую такой силой. Теперь сценарист готов перейти к следующему этапу — к разработке.

Разработка

«Разрабатывая» поэтапный план, сценарист расширяет каждую сцену с одного или двух предложений до целого параграфа или более, написанного через два интервала и мгновение за мгновением представляющего действие, которое происходит в настоящем времени:

Столовая. День

Джек входит и бросает портфель на стул, стоящий рядом с дверью. Оглядывается. Комната пуста. Зовет ее по имени. Никакого ответа. Снова зовет, все громче и громче. Ответа по-прежнему нет. Направляясь к кухне, он видит на столе записку. Берет ее, читает. В записке говорится, что она ушла от него навсегда. Он опускается в кресло, обхватив голову руками, и начинает плакать.

В разработке сценарист указывает, о чем говорят персонажи — «он хочет, чтобы она сделала это, но она отказывается», — но никогда не включает в нее диалоги. Вместо этого он создает подтекст — истинные мысли и чувства, скрытые под словами и поступками. Может показаться, что мы знаем, о чем думают и что чувствуют наши персонажи, но на самом деле узнаем мы это только тогда, когда все запишем:

Столовая. День

Дверь открывается, и Джек облокачивается на косяк, обессилев после целого дня безрезультатной и разочаровывающей работы. Оглядывает комнату, видит, что ее нет поблизости, и надеется на то, что она куда-то вышла. У него нет ни малейшего желания общаться с ней сегодня. Чтобы убедиться, что он в доме один, зовет ее. Зовет громче и громче. Никакого ответа. Прекрасно. Наконец-то он один. Поднимает свой портфель высоко над головой и с грохотом бросает на ее драгоценный стул Чиппендейла, стоящий рядом с дверью. Она ненавидит, когда он царапает ее антикварную мебель, но сегодня ему на это наплевать.

Он голоден, поэтому направляется в кухню, но, пересекая комнату, замечает записку на обеденном столе. Одна из тех раздражающих записок, которые она оставляет повсюду, прикрепляя к зеркалу в ванной или к холодильнику. Раздраженный, берет записку и открывает ее. Читая, понимает, что она ушла от него навсегда. Ноги подкашиваются, и он опускается в кресло, чувствуя, как внутри все сжимается. Роняет голову на руки и начинает плакать. Он удивлен своей реакций, но счастлив, что все еще способен испытывать какие-либо эмоции. Однако слезы вызваны не печалью, а чувством облегчения от того, что их отношения наконец-то закончились.

***

От сорока до шестидесяти сцен типичного сценария, разработанного в виде поминутного описания всех действий и подкрепленного подтекстом из осознанных и непроизвольных мыслей и чувств всех персонажей, составляют шестьдесят, восемьдесят, девяносто или более страниц. В период с 1930-х по 1950-е годы, когда продюсеры заказывали разработки студийным сценаристам, последние приносили по двести-триста страниц. Их стратегия состояла в «выжимании» сценария из очень большого объема материала, чтобы ничего не было упущено или забыто.

«Разработки» объемом в десять или двенадцать страниц, которые раздают сегодня в шоу-бизнесе, это всего лишь планы с количеством слов, достаточным для того, чтобы читатель мог понять историю. Однако такого материала недостаточно для создания сценария. Современным сценаристам не обязательно возвращаться к пространным разработкам времен студийной системы, однако расширение плана до шестидесяти-девяноста страниц обеспечивает соответствующий рост творческих успехов.

На этапе разработки приходит неизбежное понимание того, что ситуации, которые, по нашему мнению, были беспроигрышными на уровне поэтапного плана, теперь требуют изменения. Исследования и работа воображения никогда не прекращаются, поэтому персонажи и окружающий их мир продолжают расширяться и развиваться, вынуждая перерабатывать самое разное количество сцен. Не надо изменять общую структуру истории, потому что она «работает» каждый раз, когда мы ее пересказываем. Однако, возможно, придется удалить какие-либо сцены, добавить новые или изменить их порядок. Мы вносим исправления до тех пор, пока каждый момент в тексте и подтексте не станет живым и ярким. Тогда и только тогда сценарист может перейти к работе над самим сценарием.

СЦЕНАРИЙ

Создавая сценарий на основе исчерпывающей разработки, вы получаете удовольствие от

самого процесса и нередко можете написать от пяти до десяти страниц в день. Теперь следует превратить описания разработки в кинематографические описания и добавить к ним диалоги. Между прочим, диалоги, написанные на этом этапе, обязательно станут самыми лучшими. Персонажи так долго молчали, что ждут не дождутся, когда смогут заговорить. И в отличие от множества фильмов, в которых все герои используют одни и те же слова и имеют похожую манеру речи, диалоги, написанные после тщательной подготовки, позволят каждому из них обрести присущий только ему «голос». Речь отдельного персонажа будет отличаться от речи других героев и самого автора.

На этапе создания первого варианта сценария все еще понадобится вносить изменения и исправления. Когда персонажам будет позволено заговорить, то, скорее всего, придется изменить направление тех сцен из разработки, которые, как вам поначалу казалось, станут оказывать определенное воздействие. Если вы найдете подобную ошибку, то вряд ли удастся исправить ее с помощью простого переписывания диалогов или поведения персонажей. Скорее всего, придется вернуться к разработке сценария и заново придумать завязки, а потом, возможно, выйти за рамки несовершенной сцены, чтобы изменить развязку. В текст вносится целый ряд уточнений, прежде чем появится окончательный вариант сценария. Вам предстоит развивать свой здравый смысл и вкус, чтобы «учуять» собственные неудачи, а затем набраться смелости для того, чтобы искоренить все недостатки и превратить их в достоинства.

Если вы сокращаете процесс и переходите от плана непосредственно к сценарию, то на самом деле первый написанный вами вариант не станет сценарием, а просто заменит разработку, то есть будет подробной, но плохо подготовленной и лишенной импровизации разработкой. Для того чтобы в полной мере использовать свое воображение и знания, не надо ограничивать выбор событий и возможности структуры истории. Поворотные пункты нужно представлять мысленно, отвергать, представлять заново, а затем воспроизводить их в тексте и подтексте. В ином случае вряд ли стоит надеяться на то, что удастся достичь совершенства. Итак, как и когда вы хотите это сделать? В разработке или самом сценарии? Возможен и тот, и другой вариант, однако в большинстве случаев сценарий может стать ловушкой. Мудрые сценаристы не спешат браться за диалоги, потому что *преждевременно появившиеся диалоги «душат» способность к творчеству.*

Когда сценарий создается снаружи внутрь (диалоги сочиняются в попытке отыскать сцену, а сцены пишутся в поисках истории), мы имеем дело с *наименее творческим методом работы.* Сценаристам свойственно придавать слишком большое значение диалогам, потому что только эти слова доходят до зрителя. Все остальное берут на себя образы фильма. Если мы будем писать диалог до того, как поймем, *что происходит,* то неминуемо увлечемся словами; нам не захочется играть с событиями и исследовать их или выяснять, насколько привлекательными могут быть персонажи, потому что, возможно, придется сокращать наши бесценные диалоги. Любая импровизация прекратится, а так называемое переписывание превратится в поверхностное редактирование реплик.

Более того, предварительное сочинение диалогов представляет собой самый медленный способ работы. Это занятие может годами водить по кругу, прежде чем вы наконец поймете, что не все ваши «дети» будут ходить и говорить на экране: не всякая идея достойна стать кинофильмом. Когда предпочитаете это выяснить? Через два года, считая от сегодняшнего дня, или через два месяца? Если начнете с сочинения диалогов, то останетесь слепы к этой истине и будете блуждать вечно. Если будете писать изнутри наружу, то уже на этапе создания плана осознаете, что не можете заставить эту историю работать. Ведь вы ее пересказываете, а она никому не нравится. По правде говоря, и вам не нравится. Поэтому отправляйте ее в ящик стола. Возможно, спустя годы вы достанете текст и сможете с ним разобраться, но сейчас уже готовы работать над новой идеей.

Предлагая этот метод работы, я прекрасно понимаю, что каждый должен найти свой путь на основе собственных проб и ошибок, что некоторые сценаристы пропускают этап создания разработки и создают качественные сценарии и что в действительности кому-то

удается очень хорошо писать снаружи внутрь. Но я не перестаю думать и о том, каких высот они могли бы достичь, если бы вложили больше труда в свою работу. Ведь метод изнутри наружу — это способ, который одновременно дисциплинирует и дарит свободу. Он предназначен для того, чтобы вы могли создавать свои лучшие произведения.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Итак, вы прочитали книгу от начала до конца, и, сделав этот шаг, пошли в том направлении, которого так боятся многие сценаристы. Некоторые из них стараются не понимать, как они делают то, что делают, боясь заглушить свою непосредственность, и никогда не занимаются изучением профессии. Вместо этого они упорно придерживаются подсознательной привычки, принимая ее за интуицию. Их мечты о создании уникальных работ, обладающих силой и вызывающих восхищение, воплощаются в жизнь очень редко, если такое вообще происходит. Они долго и трудно работают, ведь путь сценариста никогда не бывает гладким, и, поскольку обладают творческим даром, время от времени их усилия вознаграждаются аплодисментами. Однако втайне они понимают, что всего лишь выводят свой талант на прогулку. Такие сценаристы напоминают мне главную героиню басни, которую любил рассказывать мой отец:

Это случилось в лесу. Высоко над землей по ветке дерева ползла многоножка, легко и непринужденно переставляя тысячу пар своих ног. С вершины дерева за ней наблюдали певчие птицы, завороженные синхронным движением ее ног. «Удивительный талант, — щебетали птицы. — У тебя больше ног, чем мы можем сосчитать. Как ты это делаешь?» И впервые в жизни многоножка задумалась происходящем. «Да, — изумилась она, — как же у меня это получается?» Когда она повернулась, чтобы взглянуть назад, ее многочисленные ноги неожиданно зацепились одна за другую и переплелись между собой, словно стебли плюща. Птицы смеялись, когда в приступе паники многоножка свернулась в узел иупала на землю.

Возможно, вам тоже знакомо это чувство страха. Мне известно, что, озаренные внезапным пониманием, даже самые опытные сценаристы могут сбиться с пути. К счастью, в басне моего отца есть второй акт:

Оказавшись на земле и осознав, что пострадала только ее гордость, многоножка начала медленно, аккуратно разбираться с собой. Упорно и терпеливо она изучала, сгибала и проверяла свои ноги, пока не смогла встать и пойти. То, что раньше было инстинктом, стало знанием. Теперь ей не надо было двигаться прежним медленным и механическим шагом. Она могла неторопливо прогуливаться, ходить важно и гордо, и даже бегать и прыгать. Словно в первый раз услышав симфонию птичьего пения, она позволила музыке тронуть ее сердце. Теперь, в совершенстве владея тысячей своих талантливых ног, она набралась смелости и начала исполнять свой собственный ослепительный танец, который поразил всех живых существ, населявших ее мир.

Пишите каждый день, строчку за строчкой, страницу за страницей, час за часом. Держите под рукой эту книгу. Используйте то, что вы узнали из нее, в качестве руководства, пока знание описанных в ней принципов и умение их применять не станут для вас такими же естественными, как присущий вам от рождения талант. Делайте это, ничего не боясь. Ведь, помимо воображения и навыков, этот мир ждет от вас смелости и готовности пойти на риск невзирая на отказы, насмешки и неудачи. Когда вы продолжите поиск историй, наполненных смыслом и красотой, учитесь старательно, но пишите смело. Тогда, как и в басне, ваш танец изумит весь мир.

ФИЛЬМОГРАФИЯ

«10» (10, США, 1979)
Автор сценария: Блейк Эдвардс
«Космическая одиссея — 2001» (2001: A Space Odyssey, Великобритания, США, 1968)
Авторы сценария: Стэнли Кубрик, Артур Кларк
(по рассказу Артура Кларка)
«$8^1/_2$» ($8^1/_2$, Италия, 1963)
Авторы сценария: Федерико Феллини, Эннио Флайано, Туллио Пинелли, Брунелло Ронди
«Айседора / Любовники Айседоры» (Isadora, Великобритания, 1968)
Авторы сценария: Мелвин Браг, Клайв Экстон
«Алиса в стране чудес» (Alice in Wonderland, США, 1974)
Анимационный фильм по книгам Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес» и «Алиса в Зазеркалье»
«Алиса здесь больше не живет» (Alice Doesn't Live Here Anymore, США, 1974)
Автор сценария: Роберт Гетчелл
«Алчность» (Greed, США, 1924)
Автор сценария: Эрих фон Штрогейм, Джун Мэтис
(по роману «Мактиг» (McTeague) Фрэнка Норриса)
«Амадей» (Amadeus, США, 1984)
Автор сценария: Питер Шеффер
(по оригинальной пьесе Питера Шеффера)
«Амаркорд» (Amarcord, Италия, Франция, 1973)
Авторы сценария: Федерико Феллини, Тонино Гуэрра
«Английский пациент» (The English Patient, Великобритания, 1996)
Автор сценария: Энтони Мингелла
(по роману Майкла Ондатже)
«Андалузский пес» (Un Chien Andalou, Франция, 1928)
Авторы сценария: Луи Бунюэль, Сальвадор Дали
«Апокалипсис сегодня» (Apocalypse Now, США, 1979)
Авторы сценария: Джон Милиус, Фрэнсис Форд Коппола
(по мотивам новеллы «Сердце тьмы» (Heart of Darkness) Джозефа Конрада)
«Аптечный ковбой» (Drugstore Cowboy, США, 1989)
Авторы сценария: Гас ван Сэнт, Дэниел Йост
(по роману Джеймса Фогла)
«Боязнь пауков» (Arachnophobia, США, 1990)
Авторы сценария: Дон Джейкоби, Уэсли Стрик
(на основе сюжета Дона Джейкоби и Ала Уильямса)
«Аэроплан!» (Airplane, США, 1980)
Авторы сценария: Джим Абрахаме, Дэвид Цукер,
Джерри Цукер «Барри Линдон» (Barry Lyndon, Великобритания, 1975)
Автор сценария: Стэнли Кубрик
(по роману У. Теккерея)
«Бартон Финк» (Barton Fink, США, 1991)
Авторы сценария: Этан Коэн и Джоэл Коэн
«Бег на месте» (Running on Empty, США, 1988)
Автор сценария: Наоми Фонер
«Беглец» (The Fugitive, США, 1993)
Авторы сценария: Джеб Стюарт, Дэвид Туи
(на основе сюжета Дэвида Туи и характеров, созданных Роем Хаггинсом для телевизионного сериала)

«Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner, США, 1982)
Авторы сценария: Хэмптон Фэнчер, Дэвид Пиплз
(по роману Филипа К. Дика «Бегущий по лезвию бритвы»)
«Бегущий, прыгающий и стоящий смирно фильм» (The Running, Jumping and Standing Still Film, Великобритания, 1959)
Сценарий разработан Питером Селлером и Диком Лестером
«Безжалостные люди» (Ruthless People, США, 1986)
Автор сценария: Дейл Лоунер
«Бейб» (Babe, Австралия, 1995)
Авторы сценария: Джордж Миллер, Крис Нунан
(по книге для детей Дика Кинг-Смита)
«Белая горячка» (White Heat, США, 1949)
Авторы сценария: Иван Гофф, Бен Робертс
(на основе сюжета Вирджинии Келлогг)
«Белоснежка и три бездельника» (Snow White and the Three Stooges, США, 1961)
Авторы сценария: Ноэл Лэнгли, Элвуд Уллман
«Белые не умеют прыгать» (White Men Can't Jump, США, 1992)
Автор сценария: Рон Шелтон
«Бен-Гур» (Ben Gur, США, 1959)
Автор сценария: Карл Танберг
(по роману Лью Уоллеса)
«Бетти Блю» (Betty Blue, официальное название в российском прокате — «Тридцать семь и два по утрам», Франция, 1986)
Автор сценария: Жан-Жак Бенекс
(по роману «Тридцать семь и два по утрам» Филиппа Джиана)
«Бешеные псы» (Reservoir Dogs, США, 1992)
Автор сценария: Квентин Тарантино
«Бешеный бык» (Raging Bull, США, 1980)
Авторы сценария: Пол Шрэдер, Мардик Мартин
(по книге Джейка Ла Мотта в соавторстве с Питером Саважем)
«Билли Бадд» (Billy Budd, США, 1962)
Авторы сценария: Питер Устинов, Роберт Россен
(по роману Германа Мелвилла)
«Битва за Алжир» (Battle of Algiers, Алжир, Италия, 1966)
Авторы сценария: Франко Солинас, Джилло Понтекорво
«Битва за огонь» (Quest for Fire, США, 1982)
Автор сценария: Жерар Брач
(по одноименному роману Жозефа Рони-старшего)
«Благосостояние» (Welfare, США, 1975)
Документальный фильм: режиссер и автор сценария Фредерик Вайсман
«Блеск» (Shine, Австралия, 1996).
Автор сценария: Ян Сарди
(на основе сюжета Скотта Хикса)
«Блуждающий огонек» (Le Feu Follet, Франция, 1963)
Автор сценария: Луи Маль
(по роману Пьера Дрие Ла Рошель)
«Боб Робертс» (Bob Roberts, США, 1992)
Автор сценария: Тим Роббинс
«Более странно, чем в раю» (Stranger Than Paradise, США, 1984)
Автор сценария: Джим Джармуш
«Больница» (Hospital, США, 1971)
Автор сценария: Пэдди Чаефски

«Большие надежды» (High Hopes, Великобритания, 1988)
Автор сценария: Майк Лей
«Большое ограбление поезда» (The Great Train Robbery, США, 1904)
Автор сценария и режиссер Эдвин С. Портер
«Большой сон» (The Big Sleep, США, 1946)
Авторы сценария: Уильям Фолкнер, Лей Брэкетт, Жюль Фуртман
(по роману Раймонда Чандлера)
«Большой» (Big, США, 1988)
Авторы сценария: Гэри Росс, Энн Спилберг
«Бразилия» (Brazil, Великобритания, 1984)
Авторы сценария: Терри Гиллиам, Том Стоппард, Чарльз Маккеун
«Броненосец "Потемкин"» (СССР, 1925)
Автор сценария: Сергей Эйзенштейн
«Будучи там» (Being There, США, Германия, 1979)
Автор сценария: Ежи Козинский
(по роману Ежи Козинского)
«Бум вокруг младенца» (Baby Boom, США, 1987)
Авторы сценария: Нэнси Мейерс и Чарльз Шайер
«Бумажная игра» (The Paper Chase, США, 1973)
Автор сценария: Джеймс Бриджес
(по роману Джона Джей Осборна-мл.)
«Буч Кэссиди и Сандэнс Кид» (Butch Cassidy and the Sundance Kid, США, 1969)
Автор сценария: Уильям Голдмэн
«Бэмби» (Bambi, США, 1942)
Анимационный фильм по книге Феликса Салтена
«В порту» (On the Waterfront, США, 1954)
Автор сценария: Бадд Шульберг
(по роману Бадда Шульберга)
«В постели с врагом» (Sleeping With the Enemy, США, 1991)
Автор сценария: Рональд Басс
(по роману Нэнси Прайс)
«В прошлом году в Мариенбаде» (Last Year at Marienbad, Франция, 1960)
Автор сценария: Ален Робб-Грийе
«В трезвом уме и твердой памяти» (Clean and Sober, США, 1988)
Автор сценария: Тод Кэрролл
«Великая иллюзия» (La Grand Illusion, Франция, 1937)
Авторы сценария: Жан Ренуар, Чарльз Спаак
«Великий Гэтсби» (The Great Gatsby, США, 1974)
Автор сценария: Фрэнсис Форд Коппола
(по роману Ф. Скотта Фицджеральда)
«Вердикт» (The Verdict, США, 1982)
Автор сценария: Дэвид Мамет
(по роману Барри Рида)
«Весь этот джаз» (All That Jazz, США, 1979)
Авторы сценария: Роберт Алан Артур, Боб Фосс
«Вива, Сапата!» (Viva, Zapata!, США, 1952)
Автор сценария: Джон Стейнбек
«Виридиана» (Viridiana, Испания, Мексика, 1961)
Авторы сценария: Луис Бунюэль, Хулио Алехандро
(по рассказу Луиса Бунюэля)
«Власть луны» (Moonstruck, США, 1987)
Автор сценария: Джон Патрик Шенли

«Влюбленные» (Falling in Love, США, 1984)
Автор сценария: Майкл Кристофер
«Внезапный удар» (Sudden Impact, США, 1983)
Автор сценария: Джозеф С. Стинсон
«Военно-полевой госпиталь МЭШ» (M.A.S.H., США, 1970)
Автор сценария: Ринг Ларднер-мл.
(по роману Ричарда Хукера)
«Возвращение джедая» (Return of the Jedi, США, 1983)
Авторы сценария: Лоуренс Касдан, Джордж Лукас
(на основе оригинального сюжета для экрана Джорджа Лукаса)
«Возвращение домой» (Coming Home, США, 1978)
Авторы сценария: Уолдо Солт, Роберт С.Джонс
(на основе сюжета Нэнси Даун)
«Воин дороги» (The Road Warrior, Австралия, 1981)
Авторы сценария: Терри Хейс, Джордж Миллер, Брайан Ханнант
«Война супругов Роуз» (The War of the Roses, США, 1989)
Автор сценария: Майкл Лисон
«Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz, США, 1939)
Авторы сценария: Ноэл Лэнгли, Флоренс Райерсон, Эдгар Аллен Вулф
(по роману Л. Фрэнка Баума)
«Вопросы и ответы» (Q & A, США, 1990)
Автор сценария: Сидней Люмет
(по роману Эдвина Торреса)
«Воспитание крошки» (Bringing Up Baby, США, 1938)
Авторы сценария: Дадли Николс, Хагар Уайлд
(по рассказу Хагара Уайлда)
«Восход солнца» (Sunrise, США, 1927)
Автор сценария: Карл Майер
(по роману «Путешествие в Тильзит» (The Journey to Tilsit) Германа Зудер-манна)
«Вперед, странник» (Now, Voyager, США, 1942)
Автор сценария: Кейси Робинсон
(по роману Олив Хиггинс Праути)
«Все говорят, что я люблю тебя» (Everybody Says I Love You, США, 1996)
Автор сценария: Вуди Аллен
«Вспомнить все» (Total Recall, США, 1990)
Авторы сценария: Рональд Шасетт, Дэн О'Бэннон, Гэри Голдмэн
(на основе сюжета Рональда Шасетта, Дэна О'Бэннона, Джона Повила по рассказу «Мы можем вспомнить все для вас оптом» (We Can Remember It For You) Филлипа К. Дика)
«Выбери меня» (Choose Me, США, 1984)
Автор сценария: Алан Рудольф
«Выпускник» (The Graduate, США, 1967)
Авторы сценария: Калдер Уиллингэм, Бак Генри
(по роману Чарльза Уэбба)
«Выстрел в темноте» (A Shot in the Dark, Великобритания, США, 1964)
Авторы сценария: Блейк Эдвардс, Уильям Питер Блэтти
(по театральной пьесе Гарри Курница)
«Галлиполи» (Gallipoli, Австралия, 1981)
Автор сценария: Дэвид Уильямсон
«Ганди» (Gandhi, Великобритания, 1982)
Автор сценария: Джон Брили
«Гарольд и Мод» (Harold and Maude, США, 1971)
Автор сценария: Колин Хиггинс

«Где-то во времени» (Somewhere in Time, США, 1980)
Автор сценария: Ричард Матесон
(по роману «Время возврата бюллетеней» (Bid Time Return) Ричарда Матесона)
«Головокружение» (Vertigo, США, 1958)
Авторы сценария: Алек Коппел, Сэмюэл Тейлор
(по роману «Из мертвых» (D'Entre les Morts) Пьера Буало и Тома Нарсежака)
«Голый пистолет» (Naked Gun, США, 1988)
Авторы сценария: Джерри Цукер, Джим Абрахамс, Дэвид Цукер, Пэт Профт
«Гражданин Кейн» (Citizen Капе, США, 1941)
Авторы сценария: Герман Дж. Манкевич, Орсон Уэллс
«Гранд-отель» (Grand Hotel, США, 1932)
Автор сценария: Уильям А.Дрейк
(по роману Вики Баум)
«Большой каньон» (Grand Canyon, США, 1991)
Авторы сценария: Мег Касдан, Лоуренс Касдан
«Грязная дюжина» (The Dirty Dozen, США, Великобритания, 1967)
Авторы сценария: Наннэлли Джонсон, Лукас Хеллер
(по роману Е. М. Натансона)
«Давайте потанцуем» (Shall We Dance, Япония, 1997)
Автор сценария: Масаюки Суо
«Дархэмские быки» (Bull Durham, США, 1988)
Автор сценария: Рон Шелтон
«Двадцать баксов» (Twenty Bucks, США, 1993)
Авторы сценария: Лесли Боэм, Андре Боэм
«Двенадцать разгневанных мужчин» (Twelve Angry Men, США, 1957)
Автор сценария: Реджинальд Роуз
(по телевизионной пьесе Реджинальда Роуза)
«Делай, как надо!» (Do the Right Thing, США, 1989)
Автор сценария: Спайк Ли
«Дельцы»/«Американцы» (Glengarry Glen Ross, США, 1992)
Автор сценария: Дэвид Мамет
(по пьесе Дэвида Мамета)
«День сурка» (Groundhog Day, США, 1993)
Авторы сценария: Дэнни Рубин, Гарольд Рамис
«Джерри Магуайер» (Jerry Maguire, США, 1996)
Автор сценария: Кэмерон Кроу
«Джон и Мэри» (John and Mary, США, 1969)
Автор сценария: Джон Мортимер
(по роману Мервина Джонса)
«Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе» (JFK, США, 1991)
Авторы сценария: Оливер Стоун, Закари Склар
(на основе книг «Суд над убийцами» (On the Trial of the Assassins) Джима Гарри-сона и «Перекрестный огонь: сценарий, убивший Кеннеди» (Crossfire: The Plot That Killed Kennedy) Джима Маррса)
«Дневник сельского священника» (Diary of a Country Priest, Франция, 1950)
Автор сценария: Роберт Брессон
(по роману Жоржа Бернаноса)
«Дни радио» (Radio Days, США, 1987)
Автор сценария: Вуди Аллен
«Добровольцы поневоле» (Stripes, США, 1981)
Авторы сценария: Лен Блум, Дэн Голдберг, Гарольд Рамис
«Дождь» (Rain, США, 1932)

Автор сценария: Максвелл Андерсон

(по пьесе Джона Колтона и Клеменс Рэндольф на основе рассказа У. С. Моэм)

«Доктор Стрейнджлав, или Как я перестал беспокоиться и полюбил бомбу» (Dr. Strangelove; or, How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Великобритания, 1964)

Авторы сценария: Стэнли Кубрик, Терри Саутерн, Питер Джордж

(по роману «Красная угроза» (Red Alert) Питера Джорджа)

«Доктор» (The Doctor, США, 1991)

Автор сценария: Роберт Кэсуэлл

(по книге «Вкус моего собственного лекарства» (A Taste of My Own Medicine) Эда Розенбаума)

«Доминик и Юджин» (Dominick and Eugene, Великобритания, 1988)

Авторы сценария: Элвин Сарджент, Кори Блечман

(на основе сюжета Дэнни Порфорио)

«Дона Флор и два ее мужа» (Dona Flor and Her Two Husbands, Бразилия, 1978)

Автор сценария: Бруно Баррето

(по роману Жоржи Амаду)

«Дорога в Марокко» (The Road to Morocco, США, 1942)

Авторы сценария: Фрэнк Батлер, Дон Хартман

«Дорога» (La Strada, Италия, 1954)

Авторы сценария: Федерико Феллини, Туллио Пинелли при участии Эннио Флайано

«Дракула» (Dracula, США, 1931)

Автор сценария: Гаррэтт Форд, диалоги Дадли Мэрфи

(на основе сценической адаптации романа Брэма Стокера, выполненной Гамильтоном Дином и Джоном Балдерстоном)

«Дракула Брэма Стокера» (Bram Stoker's Dracula, США, 1992)

Автор сценария: Джеймс В.Харт

(по роману Брэма Стокера)

«Дурман любви» (Addicted to Love, США, 1907)

Автор сценария: Роберт Гордон

«Дурные привычки» (Nasty Habits, Великобритания, 1976)

Автор сценария: Роберт Эндерс

(по роману «Аббатиса Кревская» (The Abbess of Crewe) Мюриэл Спарк)

«Дьяволицы» (Les Diabolique, Франция, 1954)

Авторы сценария: Анри-Жорж Клузо, Жером Жероними, Фредерик Грендель, Рене Массон

(по роману «Та, которой не стало» Пьера Буало и Тома Нарсежака)

«Дэвид и Лиза» (David and Lisa, США, 1962)

Автор сценария: Элеанор Перри

(по роману Теодора Исаака Перри)

«Его девушка Пятница» (His Girl Friday, США, 1940)

Автор сценария: Чарльз Ледерер

(по пьесе «Первая полоса» (The Front Page) Бена Хечта и Чарльза Макартура)

«Если...» (If..., Великобритания, 1968)

Автор сценария: Дэвид Шервин

(на основе оригинального сценария «Крестоносцы» (Crusaders) Дэвида Шервина и Джона Хоулетта)

«Есть, пить, мужчина, женщина» (Eat Drink Man Woman, Тайвань, 1994)

Авторы сценария: Ху-Линг Ванг, Джеймс Шеймус, Энг Ли

«Жажда смерти» (Death Wish, США, 1974)

Автор сценария: Уэнделл Майес

(по роману Брайана Гарфилда)

«Жар тела» (Body Heat, США, 1981)

Автор сценария: Лоуренс Касдан

«Желтая подводная лодка» (The Yellow Submarine, Великобритания, 1968)

Авторы сценария: Ли Минофф, Эл Бродакс, Джек Мендельсон, Эрих Сигал
(по песне Джона Леннона и Пола Маккартни)

«Жертвоприношение» (The Sacrifice, Швеция, Франция, 1986)

Автор сценария: Андрей Тарковский

«Жестокая игра» (The Crying Game, Великобритания, 1992)

Автор сценария: Нейл Джордан

«Выжить» (Alive, США, 1993)

Автор сценария: Джон Патрик Шенли
(по документальной книге Пирса Пола Рида)

«Жилец» (The Tenant, Франция, 1976)

Авторы сценария: Жерар Брач, Роман Полански
(по роману Роланда Топора)

«Жить» (To Live, Китай, 1994)

Автор сценария: Ю Хуа, Лу Вей
(по роману Ю Хуа)

«За что стоит умереть» (To Die For, США, 1955)

Автор сценария: Бак Генри
(по роману Джойс Мэйнард)

«Забегаловка» (Diner, США, 1982)

Автор сценария: Барри Левинсон

«Загнанных лошадей пристреливают, не правда ли?» (They Shoot Horses, Don't They?, США, 1969)

Авторы сценария: Джеймс По, Роберт Томпсон
(по роману Горация Маккоя)

«Аромат зеленой папайи» (The Scent of Green Papaya, Франция, Вьетнам, 1993)

Автор сценария: Тран Ан Хунг

«Затерянный лагерь» (Camp Nowhere, США, 1994)

Авторы сценария: Эндрю Куртцман, Элиот Уолд

«Затмение» (L'Eclisse, Италия, Франция, 1962)

Авторы сценария: Микеланджело Антониони, Тонино Гуэрра при участии Элио Бартолини и Оттиеро Оттиери

«Звезда шерифа» (Lone Star, США, 1996)

Автор сценария: Джон Сэйлс

«Звезда-80» (Star '80, США, 1983)

Автор сценария: Боб Фосс

(частично на основе журнальной статьи «Смерть друга детства» (Death of a Playmate) Терезы Карпентер)

«Звездные войны» (Star Wars, США, 1977)

Автор сценария: Джордж Лукас

«Зверинец» (National Lampoon's Animal House, США, 1978)

Авторы сценария: Гарольд Рамис, Дуглас Кении, Крис Миллер

«Звуки музыки» (The Sound of Music, США, 1965)

Автор сценария: Эрнест Леман
(по мюзиклу Ричарда Роджерса и Оскара Хаммерштейна-второго)

«Зелиг» (Zelig, США, 1983)

Автор сценария: Вуди Аллен

«Земляничная поляна» (Wild Strawberries, Швеция, 1957)

Автор сценария: Ингмар Бергман

«Землетрясение» (Earthquake, США, 1974)

Авторы сценария: Джордж Фокс, Марио Пьюзо

«Зет и два нуля» (A Zed & Two Noughts, Великобритания, Нидерланды, 1985)
Автор сценария: Питер Гринуэй
«Злые и красивые» (The Bad & the Beautiful, США, 1952)
Автор сценария: Чарльз Шни
(по рассказам Джорджа Брэдшоу)
«Злые улицы» (Mean Streets, США, 1973)
Авторы сценария: Мартин Скорсезе, Мардик Мартин
«Змеиное гнездо» (The Snake Pit, США, 1948)
Авторы сценария: Фрэнк Партос, Миллен Бранд
(по роману Мэр Джейн Уорд)
«Знаменитые братья Бейкер» (The Fabulous Baker Boys, США, 1989)
Автор сценария: Стивен Клавз
«Золотая лихорадка» (The Gold Rush, США, 1925)
Автор сценария: Чарли Чаплин
«Игрок» (The Player, США, 1992)
Автор сценария: Майкл Толкин
(по роману Майкла Толкина)
«Из Африки» (Out of Africa, США, 1985)
Автор сценария: Курт Людтке
(по одноименной автобиографической книге Карен Бликсен)
«Изгоняющий дьявола» (The Exorcist, США, 1973)
Автор сценария: Питер Уильям Блэтти
(по роману Питера Уильяма Блэтти)
«Иисус из Монреаля» (Jesus of Montreal, Канада, 1988)
Автор сценария: Денис Арканд
«Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back, США, 1980)
Авторы сценария: Лэй Брэкетт, Лоуренс Касдан
(на основе оригинальной идеи Джорджа Лукаса)
«Империя чувств» (In the Realm of the Senses, Япония, 1976)
Автор сценария: Нагиса Ошима
«Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark, США, 1981)
Автор сценария: Лоуренс Касдан
(на основе сюжета Джорджа Лукаса и Филлипа Кауфмана)
«Инопланетянин» (E.T. Extra-Terrestrial, США, 1982)
Автор сценария: Мелисса Мэтисон
«Интервью с вампиром» (Interview with a Vampire, США, 1994)
Автор сценария: Энн Райс
(по роману Энн Райс)
«Иствикские ведьмы» (The Witches of Eastwick, США, 1987)
Автор сценария: Майкл Кристофер
(по роману Джона Апдайка)
«Их собственная лига» (A League of Their Own, США, 1992)
Авторы сценария: Лоуэлл Ганц и Бабалу Мандель
(на основе сюжета Кима Уилсона, Келли Кандела)
«Кабинет доктора Калигари» (The Cabinet of Dr. Caligari, Германия, 1920)
Авторы сценария: Карл Майер, Ганс Яновиц
(на основании оригинальной идеи Карла Майера, Ганса Яновица)
«Казино» (Casino, США, 1995)
Авторы сценария: Николас Пиледжи, Мартин Скорсезе
(по роману Николаса Пиледжи)
«Как вода для шоколада» (Like Water for Chocolate, официальное название в российском прокате — «Опаленные страстью», Мексика, 1991)

Автор сценария: Лаура Эскивель
(по роману Лауры Эскивель)
«Касабланка» (Casablanca, США, 1942)
Авторы сценария: Джулиус Дж. Эпштейн, Филип Дж. Эпштейн, Говард Коч
(по неопубликованному роману «Все приходят к Рику» (Everybody Comes to Rick's) Мюррея Барнетта и Джоан Элисон)
«Китайский квартал» (Chinatown, США, 1974)
Автор сценария: Роберт Таун
«Клоуны» (Clowns, Италия, 1970)
Автор сценария: Федерико Феллини, Бернардино Заппони
«Клуб "Завтрак"» (The Breakfast Club, США, 1996)
Автор сценария: Джон Хьюс
«Клуб радости и удачи» (The Joy Lucky Club, США, 1993)
Авторы сценария: Эми Тан, Рональд Басс
(по роману Эми Тан)
«Когда Гарри встретил Салли» (When Harry Met Sally, США, 1989)
Автор сценария: Нора Эфрон
«Кое-что о Генри» (Regarding Henry, США, 1991)
Автор сценария: Джеффри Абрамс
«Колено Клэр» (Claire's Knee, Франция, 1970)
Автор сценария: Эрик Ромер
«Корабль дураков» (Ship of Fools, США, 1965)
Автор сценария: Эбби Манн
(по роману Кэтрин Энн Портер)
«Король-лев» (The Lion King, США, 1994)
Авторы сценария: Ирен Меччи, Джонатан Робертс, Линда Вулвертон
«Король-рыбак» (The Fisher King, США, 1991)
Автор сценария: Ричард Лагравениз
«Короткая встреча» (Brief Encounter, Великобритания, 1945)
Авторы сценария: Ноэл Кауард, Энтони Хэвлок-Эллэн, Дэвид Лин, Рональд Ним
(по одноактной пьесе Ноэла Кауарда)
«Короткие истории» (Short Cuts, США, 1993)
Авторы сценария: Роберт Олтман, Фрэнк Бархидт
(по рассказам Раймонда Карвера)
«Костер тщеславий» (The Bonfire of the Vanities, США, 1990)
Автор сценария: Майкл Кристофер
(по роману Тома Вулфа)
«Коянискатси» (Koyaanisqatsi, США, 1983)
Авторы сценария: Рон Фрик, Годфри Реджио, Майкл Хониг, Элтон Уолпол
«Крамер против Крамера» (Kramer vs. Kramer, США, 1979)
Автор сценария: Роберт Бентон
(по роману Эйвери Кормана)
«Красная пустыня» (The Red Desert, Италия, 1964)
Авторы сценария: Микеланджело Антониони, Тонино Гуэрра
«Крепкий орешек» (Die Hard, США, 1988)
Авторы сценария: Джеб Стюарт, Стивен И. де Суза
(по роману «Ничто не длится вечно» (Nothing Lasts Forever) Родерика Торпа)
«Крестный отец» (The Godfather, США, 1972)
Авторы сценария: Фрэнсис Форд Коппола, Марио Пьюзо
(по роману Марио Пьюзо)
«Крестный отец — 2» (The Godfather, Part II, США, 1974)
Авторы сценария: Фрэнсис Форд Коппола, Марио Пьюзо

(по роману Марио Пьюзо)
«Криминальное чтиво» (Pulp Fiction, США, 1994)
Автор сценария: Квентин Тарантино
(на основе сюжетов Квентина Тарантино и Роджера Эйвери)
«Кровь поэта» (Blood of the Poet, Франция, 1932)
Автор сценария: Жан Кокто
«Кто подставил кролика Роджера» (Who Framed Roger Rabbit, США, 1988)
Авторы сценария: Джеффри Прайс, Питер С. Симэн
(по роману Гэри К. Вулфа)
«Кто-то там наверху любит меня» (Somebody Up There Likes Me, США, 1956)
Автор сценария: Эрнест Леман
(на основе автобиографии Рокки Грациано в соавторстве с Роулэндом Бар-бером)
«Леди Ева» (The Lady Eve, США, 1941)
Автор сценария: Престон Стерджес
(по пьесе Монктона Хоффа)
«Ленни» (Lenny, США, 1974)
Автор сценария: Джулиан Бэрри
(по пьесе Джулиана Бэрри)
«Лихорадка субботнего вечера» (Saturday Night Fever, США, 1977)
Автор сценария: Норман Векслер
(частично на основе журнальной статьи Ника Кона)
«Лица» (Faces, США, 1968)
Автор сценария: Джон Кассаветис
«Лорд Джим» (Lord Jim, Великобритания, США, 1965)
Автор сценария: Ричард Брукс
(по роману Джозефа Конрада)
«Любимое время года» (My Favorite Season, Франция, 1996)
Авторы сценария: Паскаль Бонитцер и Андре Тешине
«Любовная серенада» (Love Serenade, Австралия, 1997)
Автор сценария: Ширли Барретт
«Люди в черном» (Men in Black, США, 1997))
Автор сценария: Эд Соломон
«М» (M, Германия, 1931)
Автор сценария: Теа фон Харбоу, Фриц Ланг
(на основе журнальной статьи Эгона Джекобсона)
«Маленький магазинчик ужасов» (Little Shop of Horrors, США, 1986)
Автор сценария: Говард Эшмен
(по музыкальной пьесе Говарда Эшмена и Алана Менкена, написанной на основе фильма I960 года, автор сценария Чарльз Гриффит)
«Майкл Коллинз» (Michael Collins, Великобритания, 1996)
Автор сценария: Нейл Джордан
«Маленький большой человек» (Little Big Man, США, 1970)
Автор сценария: Калдер Уиллингэм
(по роману Томаса Бергера)
«Малыш» (The Kid, США, 1921)
Автор сценария: Чарли Чаплин
«Маменькины сынки» (I Vitelloni, Италия, Франция, 1953)
Авторы сценария: Федерико Феллини, Эннио Флайано, Туллио Пинелли
«Манхэттен» (Manhattan, США, 1979)
Авторы сценария: Вуди Аллен, Маршалл Брикман
«Маньчжурский кандидат» (Manchurian Candidate, США, 1962)
Автор сценария: Джордж Аксельрод

(по роману Ричарда Кондона)
«Марти» (Marty, США, 1955)
Автор сценария: Пэдди Чаефски
(по телепьесе Пэдди Чаефски)
«Метка» (The Mark, Великобритания, 1961)
Авторы сценария: Сидни Бучман, Стэнли Манн
(по роману Чарльза Израэла)
«Мефисто» (Mephisto, Венгрия, Германия, 1981)
Авторы сценария: Иштван Сабо, Питер Добай
(по новелле Клауса Манна)
«Меч в камне» (The Sword in the Stone, США, 1963)
Автор сценария: Билл Пит
(по роману «Король раз и навсегда» (The Once and Future King) Т. Г. Уайта)
«Мечты о баскетболе» (Hoop Dreams, США, 1994)
Документальный фильм: продюсеры — Фредерик Маркс и Питер Гилберт, режиссер — Стив Джеймс
«Мир Уэйна» (Wayne's World, США, 1993)
Авторы сценария: Майк Майерс, Бонни Тернер, Терри Тернер
«Миссис Паркер и порочный круг» (Mrs. Parker and the Vicious Circle, США, 1994)
Авторы сценария: Алан Рудольф, Рэнди Сью Кобурн
«Миссис Соффел» (Mrs. Soffel, США, 1984)
Автор сценария: Рон Нисванер
«Мистер Смит едет в Вашингтон» (Mr. Smith Goes to Washington, США. 1939)
Автор сценария: Сидни Бучман
(на основе сюжета Льюиса Фостера)
«Моби Дик» (Moby Dick, Великобритания, 1956)
Авторы сценария: Рей Брэдбери, Джон Хьюстон
(по роману Германа Мелвилла)
«Мой обед с Андре» (My Dinner with Andre, США, 1981)
Авторы сценария: Уоллес Шоун, Андре Грегори
«Мой слуга Годфри» (My Man Godfrey, США, 1936)
Авторы сценария: Мори Рискинд, Эрик Хатч, Грегори Ла Кава
«Молодой мистер Линкольн» (Young Mr. Lincoln, США, 1939)
Автор сценария: Ламар Тротти
«Молодой Франкенштейн» (Young Frankenstein, США, 1974)
Авторы сценария: Джин Уайлдер, Мел Брукс
«Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs, США, 1991)
Автор сценария: Тед Талли
(по роману Томаса Харриса)
«Монти Пайтон и Священный Грааль» (Monty Python and the Holy Graal, Великобритания, 1975)
Авторы сценария: Грэхэм Чэпмен, Джон Клиз, Терри Гиллиам, Эрик Идл, Майкл Палин
«Море любви» (Sea of Love, США, 1989)
Автор сценария: Ричард Прайс
«Мосты округа Мэдисон» (The Bridges of Madison County, США, 1995)
Автор сценария: Ричард Ла Гравенезе
(по роману Роберта Джеймса Уоллера)
«Мошенник» (The Hustler, США, 1961)
Авторы сценария: Роберт Россен, Сидни Кэрролл
(по роману Уолтера Тевиса)
«Мужское-женское» (Masculine Feminine, Франция, 1966)

Автор сценария: Жан-Люк Годар
«Мужья» (Husbands, США, 1970)
Автор сценария: Джон Кассаветис
«Мужья и жены» (Husbands and Wives, США, 1992)
Автор сценария: Вуди Аллен
«Музыкальная комната» (The Music Room, Индия, 1964)
Автор сценария: Сатьяджит Рей
(по роману Тарашанкара Банерджи)
«Мулен Руж» (Moulin Rouge, Великобритания, США, 1952)
Авторы сценария: Джон Хьюстон, Энтони Вейллер
(по роману Пьера ля Мюра)
«Мы незнакомы, когда встречаемся» (Strangers When We Meet, США, 1960)
Автор сценария: Эван Хантер
(по роману Эвана Хантера)
«Мыс страха» (Cape Fear, США, 1991)
Автор сценария: Уэсли Стрик
(по сценарию Джеймса Уэбба и роману «Палачи» (The Executioners) Джона Макдональда)
«На золотом пруду» (On Golden Pond, США, 1981)
Автор сценария: Эрнест Томпсон
(по пьесе Эрнеста Томпсона)
«На исходе дня» (The Remains of the Day, Великобритания, США, 1993)
Автор сценария: Рут Прауэр Джаблава
(по роману Кадзуо Исигуро)
«На следующее утро» (The Morning After, США, 1952)
Автор сценария: Джеймс Хикс
«На последнем дыхании» (Breathless, Франция, 1959)
Автор сценария: Жан-Люк Годар
(по идее романа Франсуа Трюффо)
«Обнаженные» (Naked, Великобритания, 1993)
Автор сценария: Майк Лей
«Надежда и слава» (Hope and Glory, Великобритания, 1987)
Автор сценария: Джон Бурмен
«Нанук с севера» (Nanook of the North, США, 1922)
Автор сценария: Роберт Флэгерти
«Народ против Лари Флинта» (The People vs. Larry Flint, США, 1996)
Авторы сценария: Скотт Александер, Ларри Каражевски
«Невыносимая легкость бытия» (The Unbearable Lightness of Being, США, 1988)
Авторы сценария: Жан-Клод Каррьер, Филип Кауфман
(по роману Милана Кундеры)
«Нежное милосердие» (Tender Mercies, США, 1984)
Автор сценария: Хортон Фут
«Незабвенная» (The Loved One, США, 1965)
Авторы сценария: Терри Сазерн, Кристофер Ишервуд
(по роману Эвелин Во)
«Незаконное вторжение» (Unlawful Entry, США, 1992)
Автор сценария: Льюис Колик
«Незамужняя женщина» (An Unmarried Woman, США, 1978)
Автор сценария: Пол Мазурски
«Неприкаянные» (The Misfits, США, 1961)
Автор сценария: Артур Миллер
«Непрощенный» (Unforgiven, США, 1992)

Автор сценария: Дэвид Уэбб Пиплз
«Неспящие в Сиэтле» (Sleepless in Seattle, США, 1993)
Авторы сценария: Нора Эфрон, Дэвид С. Уорд, Джефф Арч
«Нетерпение чувств» (Bad Timing, Великобритания, 1980)
Автор сценария: Йэйл Юдофф
«Нетерпимость» (Intolerance, США, 1916)
Автор сценария: Д.Гриффит
«Никсон» (Nixon, США, 1995)
Авторы сценария: Стивен Дж. Ривел, Кристофер Уилкинсон, Оливер Стоун
«Новые времена» (Modern Times, США, 1935)
Автор сценария: Чарли Чаплин
«Ноль за поведение» (Zero de Conduite, Франция, 1933)
Автор сценария: Жан Виго
«Ночной портье» (The Night Porter, Италия, 1973)
Авторы сценария: Лилиана Кавани, Итало Москати
«Ночь» (La Notte, Италия. Франция, 1960)
Авторы сценария: Микеланджело Антониони, Эннио Флайано, Тонино Гуэрра
«Ночь в опере» (A Night at the Opera, США, 1935)
Авторы сценария: Джордж Кауфман, Мори Рискинд
«Ночь и туман» (Night and Fog, Франция, 1955)
Автор сценария: Ален Ресне
«Нэшвилл» (Nashville, США, 1975)
Автор сценария: Джоан Тьюкесбери
«О! Какая милая война» (Oh! What a lovely War, Великобритания, 1969)
Автор сценария: Лен Дейтон
(по театральной пьесе Джоан Литтлвуд и Чарльза Чилтона)
«Обещание» (La Promesse, Бельгия, Франция, Люксембург, 1996)
Авторы сценария: Люк Дарденн, Жан-Пьер Дарденн
«Обыкновенные люди» (Ordinary People, США, 1980)
Автор сценария: Элвин Сарджент
(по роману Джудит Гест)
«Огненные колесницы» (Chariots of Fire, Великобритания, 1981)
Автор сценария: Колин Уэлланд
«Одинокая белая женщина» (Single White Female, США, 1992)
Автор сценария: Дон Роос
(по роману «ОБЖ ищет такую же» (SWF Seeks Same) Джона Лутца)
«Одиночество бегуна на длинные дистанции» (The Loneliness of the Long Distance Runner, Великобритания, 1962)
Автор сценария: Алан Силлитоу
(по рассказу Алана Силлитоу)
«Опаснейшее путешествие» / «Уплывший корабль» (Watership Down, Великобритания, 1978)
Автор сценария: Мартин Розен
(по роману Ричарда Адамса)
«Опасные связи» (Dangerous Liaisons, США, 1988)
Автор сценария: Кристофер Хэмптон
(по одноименной пьесе Кристофера Хэмптона, адаптированной по роману Чодерлос де Лаклос)
«Основной инстинкт» (Basic Instinct, США, 1992)
Автор сценария: Джо Эстерхас
«Останься со мной» (Stand by Me, США, 1986)
Авторы сценария: Рэйнолд Гидеон, Брюс А.Эванс

(по новелле «Тело» (The Body) Стивена Кинга)
«Остров Паскали» (Pascali's Island, Великобритания, 1988)
Автор сценария: Джеймс Диарден
(по роману Барри Ансуорта)
«Отвращение» (Repulsion, Великобритания, 1965)
Авторы сценария: Роман Полански, Жерар Брач
«Открытки с края бездны» (Postcards from the Edge, США, 1990)
Автор сценария: Кэрри Фишер
(по роману Кэрри Фишер)
«Отточенное лезвие» (Sling Blade, США, 1996)
Автор сценария: Билли Боб Торнтон
«Офицер и джентльмен» (An Officer and a Gentleman, США, 1982)
Автор сценария: Дуглас Дей Стюарт
«Охотник на людей» (Manhunter, США, 1979)
Автор сценария: Майкл Манн
(по роману «Красный дракон» (Red Dragon) Томаса Харриса)
«Охотник на оленей» (The Deer Hunter, США, 1978)
Автор сценария: Дерик Уошберн
(на основе сюжета Дерика Уошберна, Куинна К. Редекера, Луиса Гарфинкла и Майкла Чимино)
«Охотники за приведениями» (Ghostbusters, США, 1984)
Авторы сценария: Дэн Эйкройд, Гарольд Рамис
«Пайза» (Paisan, Италия, 1946)
Авторы сценария: Серджио Амидеи, Федерико Феллини, Роберто Росселлини
«Париж, Техас» (Paris, Texas, Германия, Франция, 1984)
Автор сценария: Сэм Шепард
«Парк Юрского периода» (Jurassic Park, США, 1993)
Авторы сценария: Майкл Крайтон, Дэвид Коэпп
(по роману Майкла Крайтона)
«Пеле-завоеватель» (Pelle The Conqueror, Дания, 1987)
Автор сценария: Билле Аугуст
(по роману Мартина Андерсена Нексе)
«Первая кровь» (First Blood, США, 1982)
Авторы сценария: Майкл Козолл, Уильямс Сакхейм, Сильвестр Сталлоне
(по роману Дэвида Морелла)
«Первый смертный грех» (The First Deadly Sin, США, 1980)
Автор сценария: Манн Рубин
(по роману Лоуренса Сандерса)
«Перемена судьбы» (Reversal of Fortune, США, 1990)
Автор сценария: Николас Казан
(по документальной книге Алана Дершовица)
«Персона» (Persona, Швеция, 1966)
Автор сценария: Ингмар Бергман
«Петля» (Tightrope, США, 1984)
Автор сценария: Ричард Таггл
«Пианино» (The Piano, Австралия, 1993)
Автор сценария: Джейн Кэмпион
«Пир Бабетты» (Babette's Feast, Дания, 1987)
Автор сценария: Гэбриэль Аксель
(на основе сюжета Исака Динесена)
«Алая буква» (The Scarlet Letter, США, 1995)
Автор сценария: Дуглас Дей Стюарт

(по роману Натаниэля Хоторна)
«Пловец» (The Swimmer, США, 1968)
Автор сценария: Элеанор Перри
(по рассказу Джона Чивера)
«Плотская любовь» (Carnal Knowledge, США, 1971)
Автор сценария: Джулис Фейффер
«Плохой день в Блэк-Роке» (Bad Day at Black Rock, США, 1955)
Автор сценария: Миллард Кауфман
(по рассказу «Плохие времена в Хонде» (Bad Time at Honda) Говарда Бреслина)
«Повар, вор, его жена и ее любовник» (The Cook, the Thief, his Wife and her Lover, Великобритания, Франции, 1989)
Автор сценария: Питер Гринуэй
«Подозрительные лица» (The Usual Suspects, США, 1995)
Авторы сценария: Марк Пепло, Бернардо Бертолуччи
(по роману Пола Боулса)
«Покидая Лас-Вегас» (Leaving Las Vegas, США, 1995)
Автор сценария: Майк Фиггис
(по роману Джона О'Брайена)
«Полет Феникса» (Flight of the Phoenix, США, 1965)
Автор сценария: Лукас Хеллер
(по роману Эллестон Тревор)
«Полицейская академия» (Police Academy, США, 1984)
Авторы сценария: Нил Израэл, Пэт Профт, Нью Уилсон
«Полицейский» (Cop, США, 1988)
Автор сценария: Джеймс Б.Хэррис
(по роману «Кровь на луне» (Blood on the Moon) Джеймса Эллроя)
«Полуночная жара» (In the Heat of the Night, США, 1967)
Автор сценария: Стерлинг Силлифант
«Полуночный ковбой» (Midnight Cowboy, Великобритания, 1969)
Автор сценария: Уолдо Солт
(по роману Джеймса Лео Херлихи)
«Поменяться местами» (Trading Places, США, 1983)
Авторы сценария: Тимоти Харрис, Хершел Вейнгрод
«После работы» (After Hours, США, 1985)
Автор сценария: Роберт Минион
«Последнее соблазнение» (The Last Seduction, США, 1994)
Автор сценария: Стив Баранчик
«Последние дни Помпеи» (The Last Days of Pompeii, Италия, 1913)
(по роману Эдварда Булвера Литтона)
«Последний император» (The Last Emperor, Италия, Гонконг, Великобритания, 1987)
Авторы сценария: Марк Пепло, Бернардо Бертолуччи при участии Энцо Унгари
(по автобиографии «От императора до гражданина» (From Emperor to Citizen) Пу И)
«Потомок Чингисхана» (Storm Over Asia, СССР, 1928)
Автор сценария: Осип Брик
«Похищенные дети» (Stolen Children, Италия, 1992)
Авторы сценария: Сандро Петраглиа, Стефано Рулли, Джанни Амелио
«Поцелуй женщины-паука» (Kiss of the Spider Woman, Бразилия, 1985)
Автор сценария: Леонард Шрейдер
(по роману Мануэля Пуига)
«Почтальон» (The Postman (I1 Postino), Италия, Франция, Бельгия, 1995)
Авторы сценария: Анна Павиньяно, Майкл Рэдфорд, Фурио Скарпелли, Джакомо Скарпелли, Массимо Троизи

(по роману «Испепеляющая стойкость» (Burning Patience) Антонио Скармета)
«Правосудие для всех» (And Justice for All, США, 1979)
Авторы сценария: Валерии Кертин, Барри Левинсон
«Правящий класс» (The Ruling Class, Великобритания, 1972)
Автор сценария: Питер Барнс
(по пьесе Питера Барнса)
«Предательство» (Betrayal, Великобритания, 1982)
Автор сценария: Гарольд Пинтер
(по пьесе Гарольда Пинтера)
«Преступления и проступки» (Crimes and Misdemeanors, США, 1989)
Автор сценария: Вуди Аллен
«Призрак свободы» (Phantom of Liberty, Франция, Италия, 1974)
Авторы сценария: Луи Бунюэль, Жан-Клод Каррьер
«Приключение «Посейдона"» (The Poseidon Adventure, США, 1972).
Авторы сценария: Стирлинг Силлифант, Уэнделл Майес
(по роману Пола Галлико)
«Прогулка на слоне» (Elephant Walk, США, 1954)
Автор сценария: Джон Ли Мэхин
(по роману Роберта Стэндиша)
«Продавец дождя» (The Rainmaker, США, 1956)
Автор сценария: Н. Ричард Нэш
(по пьесе Н. Ричарда Нэша)
«Продюсеры» (The Producers, США, 1968)
Автор сценария: Мел Брукс
«Пропавший без вести» (Missing, США, 1982)
Авторы сценария: Коста-Гаврас, Дональд Стюарт
(по документальной книге «Казнь Чарльза Хормана» (The Execution of Charles Horman) Томаса Хаузера)
«Прощай, моя красавица» (Farewell, My Lovely, США, 1975)
Автор сценария: Дэвид Зелаг Гудмэн
(по роману Раймонда Чандлера)
«Прощай, моя наложница» (Farewell, My Concubine, Гонконг, Китай, 1993)
Автор сценария: Лилиан Ли, Лу Вей
(по роману Лилиан Ли)
«Психо» (Psycho, США, 1960)
Автор сценария: Джозеф Стефано
(по роману Роберта Блока)
«Птицы» (The Birds, США, 1963)
Автор сценария: Эван Хантер
(по рассказу Дафны дю Морье)
«Пули над Бродвеем» (Bullets Over Broadway, США, 1994)
Авторы сценария: Вуди Аллен, Дуглас Макграт
«Пэт и Майк» (Pat and Mike, США, 1952)
Авторы сценария: Рут Гордон и Гарсон Канин
«Пятый элемент» (The Fifth Element, США, 1997)
Авторы сценария: Люк Бессон, Роберт Марк Камен
«Пять легких пьес» (Five Easy Pieces, США, 1970)
Автор сценария: Эдриэн Джойс
(по роману Эдриэн Джойс и Боба Рафельсона)
«Разговор» (The Conversation, США, 1974)
Автор сценария: Фрэнсис Форд Коппола
«Расёмон» (Rashomon, Япония, 1950)

Авторы сценария: Акира Куросава, Шинобу Хашимото
(по двум рассказам Рюноскэ Акутагавы)
«Рассекая волны» (Breaking the Waves, Дания, 1996)
Автор сценария: Ларс фон Триер
«Ребенок Розмари» (Rosemary's Child, США, 1968)
Автор сценария: Роман Полански
(по роману Иры Левин)
«Ребро Адама» (Adam's Rib, США, 1949)
Авторы сценария: Рут Гордон и Гарсон Канин
«Рим» (Roma, Италия, Франция, 1972)
Авторы сценария: Федерико Феллини, Бернардино Заппони
«Рискованный бизнес» (Risky Business, США, 1983)
Автор сценария: Пол Брикман
«Робот-полицейский» (Robocop, США, 1987)
Авторы сценария: Эдвард Ньюмейер, Майкл Майнер
«Родители» (Parenthood, США, 1989)
Авторы сценария: Лоуэлл Ганц, Бабалу Мандель
«Роза» (The Rose, США, 1979)
Авторы сценария: Билл Керби, Бо Голдмэн
(на основе сюжета Билла Керби)
«Рокки» (Rocky, США, 1976)
Автор сценария: Сильвестр Сталлоне
«Роми и Мишель на встрече выпускников» (Romy and Michele's High School Reunion, США, 1997)
Автор сценария: Робин Шифф
«Рука, качающая колыбель» (The Hand That Rocks the Cradle, США, 1992)
Автор сценария: Аманда Силвер
«Русалочка» (The Little Mermaid, США, 1980)
Авторы сценария: Джон Мошер, Рон Клементс
«Рыба страсти» (Passion Fish, США, 1992)
Автор сценария: Джон Сэйлз
«Рыбка по имени Ванда» (A Fish Called Wanda, Великобритания, 1988)
Автор сценария: Джон Клиз
«Рыжий» (Red, Франция, Польша, Швейцария, 1994)
Авторы сценария: Кшиштоф Песевич, Кшиштоф Кесьлевский
«Рядовой Бенджамин» (Private Benjamin, США, 1980)
Авторы сценария: Нэнси Мейерс и Чарльз Шайер, Харви Миллер
«С меня хватит» (Falling Down, США, 1984)
Автор сценария: Эбби Роу Смит
«Сальвадор» (Salvador, США, 1986)
Авторы сценария: Оливер Стоун, Ричард Бойл
«Сансет-бульвар» (Sunset Boulevard, США, 1950)
Авторы сценария: Чарльз Брэкетт, Билли Уайлдер, Д.М. Маршман-мл.
(по рассказу «Банка бобов» (A Can of Beans) Чарльза Брэкетта и Билли Уайлдера)
«Свадебная вечеринка» (The In-Laws, США, 1979)
Автор сценария: Эндрю Бергмен
«Свадьба» (A Wedding, США, 1978)
Авторы сценария: Джон Консидайн, Патриция Ресник, Алан Николлс, Роберт Олтман
«Свадьба моего лучшего друга» (My Best Friend's Wedding, США, 1997)
Автор сценария: Рональд Басс
«Свадьба Мюриэл» (Muriel's Wedding, Австралия, 1996)
Автор сценария: П. Дж. Хоган

«Сверкающие седла» (Blazing Saddles, США, 1974)

Авторы сценария: Норман Стайнберг, Мел Брукс, Эндрю Бергмен, Ричард Прайор, Алан Унгер

«Свидание вслепую» (Blind Date, США, 1987)

Автор сценария: Дейл Лаунер

«Свидетель» (Witness, США, 1985)

Авторы сценария: Эрл Уоллес, Уильям Келли

(на основе сюжета Эрла Уоллеса, Уильяма Келли, Памелы Уоллес)

«Связанные насмерть» (Dead Ringers, Канада, 1988)

Авторы сценария: Дэвид Кроненберг, Норман Снайдер

(по книге «Близнецы» (Twins) Бари Вуда и Джека Гисланда)

«Седьмая печать» (The Seventh Seal, Швеция, 1957)

Автор сценария: Ингмар Бергман

«Семь самураев» (The Seven Samurai, Япония, 1954)

Автор сценария: Синобу Хасимото, Акира Куросава, Хидео Огуни

«Семь» (Seven, США, 1995)

Автор сценария: Эндрю Кевин Уолкер

«Сердце ангела» (Angel Heart, США, 1987)

Автор сценария: Алан Паркер

(по роману «Падший ангел» (Falling Angel) Уильяма Хьортсберга)

«Серпико» (Serpico, США, 1973)

Авторы сценария: Уоддо Солт, Норман Уэкслер

(по документальной книге Питера Мааса)

«Полуденные сети» (Meshes of the Afternoon, США, 1943)

Авторы сценария: Майя Дерен, Александр Хаммид

«Сибил» (Sybil, США, 1977)

Автор сценария: Стюарт Стерн

(по книге Флоры Реты Шрайбер)

«Синий бархат» (Blue Velvet, США, 1986)

Автор сценария: Дэвид Линч

«Сияние» (The Shining, США, 1980)

Автор сценария: Дайан Джонсон, Стэнли Кубрик

(по роману Ситвена Кинга)

«Сквозь темное стекло» (Through a Glass Darkly, Швеция, 1961)

Автор сценария: Ингмар Бергман

«Скорость» (Speed, США, 1994)

Автор сценария: Грэхэм Йост

«Звероферма» (Animal Farm, Великобритания, 1955)

Анимационный фильм по роману Джорджа Оруэлла «Скотный двор»

«Скотт из Антарктики» (Scott of the Antarctic, Великобритания, 1948)

Авторы сценария: Айвор Монтегю, Уолтер Мид, Мэри Хейли Белл

«Скромное обаяние буржуазии» (Discreet Charm of Bourgeoisie, Франция, Италия, Испания, 1972)

Авторы сценария: Луи Бунюэль, Жан-Клод Каррьер

«Слава» (Glory, США, 1989)

Автор сценария: Кевин Джарр

(по книгам Линкольна Кирштейна и Питера Берчарда, а также письмам Роберта Гулда Шоу)

«Сладкая жизнь» (La Dolce Vita, Италия, 1960)

Авторы сценария: Федерико Феллини, Туллио Пинелли, Брунелло Ронди, Эннио Флаиано

«Сладкий запах успеха» (The Sweet Smell of Success, США, 1957)

Авторы сценария: Клиффорд Одетс, Эрнест Леман
(по рассказу «Расскажи мне об этом завтра» (Tell Me About It Tomorrow) Эрнеста Лемана)
«Язык нежности» (Terms of Endearment, США, 1983)
Автор сценария: Джеймс Л. Брукс
(по роману Ларри МакМерти)
«Случайный турист» (The Accidental Tourist, США, 1988)
Авторы сценария: Фрэнк Галати, Лоуренс Касдан
(по роману Энн Тайлер)
«Смертельное оружие» (Lethal Weapon, США, 1987))
Автор сценария: Шейн Блэк
«Смерть в Венеции» (Death in Venice, Италия, 1971)
Авторы сценария: Лукино Висконти, Никола Бадалуччо
(по роману Томаса Манна)
«Смерть через повешение» (Death by Hanging, Япония, 1968)
Авторы сценария: Тсутому Тамура, Мамору Сасаки, Мичинори Фукао, Нагиша Ошима
«Сокровища Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre, США, 1948)
Автор сценария: Джон Хьюстон
(по роману Б. Травена)
«Соломенные псы» (Straw Dogs, Великобритания, 1971)
Авторы сценария: Дэвид Зелаг Гудмэн, Сэм Пекинпа
(по роману Гордона М. Уильямса)
«Солярис» (Россия, 1972)
Авторы сценария: Андрей Тарковский, Фридрих Горенштейн
(по роману Станислава Лемма)
«Сон в летнюю ночь» (A Midsummer Night's Dream, США, 1935)
Адаптирован для экрана Чарльзом Кеньоном и Мэри С. Макколл
(по пьесе Уильяма Шекспира)
«Спартак» (Spartacus, США, 1960)
Автор сценария: Далтон Трамбо
(по роману Говарда Фаста)
«Список Шиндлера» (Schindler's List, США, 1993)
Автор сценария: Стивен Зайлиан
(по роману Томаса Кенилли)
«Стальные магнолии» (Steel Magnolias, США, 1989)
Автор сценария: Роберт Харлинг
(по пьесе Роберта Хралинга)
«Старик и море» (The Old Man and the Sea, США, 1958)
Автор сценария: Питер Виертел
(по новелле Эрнеста Хемингуэя)
«Странствия Салливана» (Sullivan's Travels, США, 1941)
Автор сценария: Престон Стерджес
«Страсти Жанны ДАрк» (La Passion de Jeanne DArc, Франция, 1928)
Авторы сценария: Карл Дрейер, Джозеф Делтейл
(по книге Джозефа Делтейла)
«Супермен» (Superman, Великобритания, 1978)
Авторы сценария: Марио Пьюзо, Дэвид Ньюмэн, Лесли Ньюмэн, Роберт Бентон
«Таксист» (Taxi Driver, США, 1976)
Автор сценария: Пол Шрейдер
«Там, где течет река» (A River Runs Through It, США, 1993)
Автор сценария: Ричард Фриденберг
(по новелле Нормана Маклина)

«Танец с незнакомцем» (Dance with a Stranger, Великобритания, 1984)
Автор сценария: Шела Делани
«Танцующий с волками» (Dances with Wolves, США, 1990)
Автор сценария: Майкл Блейк
(по роману Майкла Блейка)
«Телевикторина» (Quiz Show, США, 1994)
Автор сценария: Пол Аттанасио
(по книге «Вспоминая Америку: голос из шестидесятых» (Remembering America: A Voice from the Sixties) Ричарда Н. Гудвина)
«Телесеть» (Network, США, 1976)
Автор сценария и сюжета: Пэдди Чаефски
«Тельма и Луиза» (Thelma & Louise, США, 1991)
Автор сценария: Келли Коури
«Терминатор» (Terminator)
Автор сценария: Джеймс Кэмерон, Гэйл Энн Херд
«Трамвай "Желание"» (A Streetcar Named Desire, США, 1951)
Автор сценария: Теннеси Уильямс
(по одноименной пьесе Теннеси Уильямса, адаптированной Оскаром Солом)
«Три женщины» (3 Women, США, 1977)
Автор сценария: Роберт Олтман
«Тропы славы» (Paths of Glory, США, 1957)
Авторы сценария: Стэнли Кубрик, Калдер Уиллингем, Джим Томпсон
(по роману Хамфри Кобба)
«Тутси» (Tootsie, США, 1982)
Авторы сценария: Ларри Гелбарт, Мюррей Шисгал
«Убийство в Гросс-Пойнте» (Grosse Pointe Blank, США, 1997)
Автор сценария: Том Янкевич, Д. В. Де Винсентис, Стив Пинк, Джон Кьюсак
«Уик-энд» (Weekend, Франция, 1967)
Автор сценария: Жан-Люк Годар
«Уйти красиво» (Going in Style, США, 1979)
Автор сценария: Мартин Брест
«Умберто Д.» (Umberto D. Италия, 1951)
Авторы сценария: Чезаре Дзаваттини, Витторио де Сика
«Уолл-стрит» (Wall Street, США, 1987)
Авторы сценария: Стэнли Уэйзер, Оливер Стоун
«Ураган» (Hurricane, США, 1979)
Автор сценария: Лоренцо Семпл-мл.
(по роману Чарльза Нордхоффа и Джеймса Норманна Холла)
«Усадьба Говардс-Энд» (Howards End, Великобритания, 1992)
Автор сценария: Рут Прауэр Джаблава
(по роману Э.М. Форестера)
«Успеть до полуночи» (Midnight Run, США, 1988)
Автор сценария: Джордж Галло
«Фицкарральдо» (Fitzcarraldo, Германия, 1981)
Автор сценария: Вернер Херцог
«Форрест Гамп» (Forrest Gump, США, 1994)
Автор сценария: Эрик Рот
(по роману Уинстона Грума)
«Фотоувеличение» (Blow Up, США, 1966)
Авторы сценария: Микеланджело Антониони, Тонино Гуэрра
(по рассказу Хулио Кортасара)
«Ханна и ее сестры» (Hannah and her Sisters, США, 1986)

Автор сценария: Вуди Аллен
«Хладнокровный Люк» (Cool Hand Luke, США, 1967)
Авторы сценария: Донн Пирс, Фрэнк Р. Пирсон
(по роману Донна Пирса)
«Хороший сын» (The Good Son, США, 1993)
Автор сценария: Иан Макэван
«Цельнометаллическая оболочка» (Full Metal Jacket, Великобритания, 1987)
Авторы сценария: Стэнли Кубрик, Майкл Херр, Густав Хэсфорд
(по роману «Старики» (The Short Timers) Густава Хэсфорда)
«Цзюй Доу» (Ju Dou, Китай, 1990)
Автор сценария: Лиу Хенг
«Цилиндр» (Top Hat, США, 1935)
Авторы сценария: Дуайт Тейлор и Алан Скотт
«Час волка» (Hour of the Wolf, Швеция, 1967)
Автор сценария: Ингмар Бергман
«Человек дождя» (Rain Man, США, 1988)
Авторы сценария: Рональд Басс, Барри Морроу
«Человек, который хотел стать королем» (The Man Who Would Be King, США, 1975)
Авторы сценария: Джон Хьюстон, Глэдис Хилл
(по одноименному рассказу Редьярда Киплинга)
«Человек-слон» (The Elephant Man, США, 1980)
Авторы сценария: Кристофер де Вор, Эрик Бергрен, Дэвид Линч
(по книгам «Человек-слон» Фредерика Тривза и «Человек-слон: Этюд о человеческом достоинстве» (The Elephant Man: A Study in Human Dignity) Эшли Монтегю)
«Челюсти» (Jaws, США, 1975)
Авторы сценария: Питер Бенчли, Карл Готтлиб
(по роману Питера Бенчли)
«Черная вдова» (Black Widow, США, 1987)
Автор сценария: Рональд Басс
«Честь семьи Прицци» (Prizzi's Honor, США, 1985)
Авторы сценария: Ричард Кондон, Джанет Роуч
(по роману Ричарда Кондона)
«Четыре свадьбы и похороны» (Four Weddings and a Funeral, Великобритания, 1994)
Автор сценария: Ричард Кёртис
«Чужие» (Aliens, США, 1986)
Автор сценария: Джеймс Кэмерон
(на основе сюжета Джеймса Кэмерона, Дэвида Гайлера, Уолтера Хилла и персонажей, созданных Дэном О'Бэнноном и Рональдом Шасеттом)
«Чужой» (Alien, США, 1979)
Автор сценария: Дэн О'Бэннон
(по произведению Дэна О'Бэннона и Рональда Шасетта)
«Чунцинский экспресс» (Chungking Express, Гонконг, 1994)
Автор сценария: Вонг Кар-Вай
«Шепот во мраке» (Whispers in the Dark, США, 1992)
Автор сценария: Кристофер Кроу
«Шепот и крики» (Cries and Whispers, Швеция, 1972)
Автор сценария: Ингмар Бергман
«Эвита» (Evita, США, 1996)
Авторы сценария: Алан Паркер, Оливер Стоун
(по музыкальной пьесе Эндрю Ллойда Вебера и Тима Райса)
«Эквус» (Equus, Великобритания, 1977)
Автор сценария: Питер Шэффер

(по пьесе Питера Шэффера)

«Электрический всадник» (The Electric Horseman, США, 1979)

Автор сценария: Роберт Гарланд

«Энни Холл» (Annie Hall, США, 1977)

Авторы сценария: Вуди Аллен, Маршалл Брикмэн

«Эпидемия» (Outbreak, США, 1995)

Авторы сценария: Лоуренс Дворет, Роберт Рой Пул

«Это случилось рядом с вами» (Man Bites Dog, Бельгия, 1992)

Авторы сценария: Реми Белво, Андре Бонзель, Бенуа Поэльворде, Венсан Тавье

«Это — Спайнел Тэп» (This Is Spinal Tap, США, 1984)

Авторы сценария: Кристофер Гест, Майкл МакКин, Гарри Ширер, Роб Райнер

«Этот смутный объект желания» (That Obscure Object of Desire, Франция, Италия, 1977)

Авторы сценария: Луис Бунюэль, Жан-Клод Каррьер

(по роману «Женщина и кукла» (La Femme et le Pantin) Пьера Луиса)

«Я никогда не обещал тебе розовый сад» (I Never Promised You a Rose Garden, США, 1977)

Авторы сценария: Гевин Ламберт, Льюис Джон Карлино

(по роману Ханны Грин)